1/98 Ausgabe 8 DM 3,90

Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700 ▮ Spanien Pta 360,-

B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC VERLAG

01

4 394373 903904

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • S

NUR DM 3.90

FIFA 98

Der erste Test: EAs neuer 64 Bit-Knaller

JETZT MIT
POSTER!
2 TOLLE MOTIVE:
SPACE WORLD '97 &
DIDDY KONG RACING

NBA COURTSIDE
SUPER MARIO RPG 2
1080° SNOWBOARDING

Enthüllt: Nintendos Geheimprojekte

MESSEBERICHT SPACE WORLD '97
NINTENDO HEBT AB!

Alle Hits: 64DD, Zelda 64, Super Mario RPG 2, Mario Artist, F-Zero X u.v.a.

DEIN N64-SPIELEBERATER: 20 SEITEN

- Komplettlösungen: Diddy Kong Racing, Bomberman 64, Extreme G
- Im Test: MACE: The Dark Age • Game Boy-Knüller: Turok, Bust-A-Move 2 • Neues Zubehör für N64 im Test
- Mit Sammelkarten, News, Charts u.v.m.

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

Feste feiern...

...wollen wir zusammen mit allen N-Zone-Lesern, die einen wunderbaren Start unseres neuen Magazines ermöglichten. Schon nach wenigen Ausgaben etablierte sich N-Zone als eines der führenden Nintendo-Magazine überhaupt, was auch am erheblich gestiegenen Anzeigen-Umfang abzulesen ist. Als kleines Dankeschön haben wir für euch diesmal zusätzlich ein achtseitiges Poster mit 2 Motiven drucken lassen, wovon eines auch Poster-Muffel interessieren dürfte. Es handelt sich dabei nämlich um ein Space World '97-Motiv, auf dem wir die besten Bilder der kürzlich in Japan vorgestellten N64-Spiele zeigen. Zum Abschluß möchte ich euch allen im Namen des gesamten Teams noch ein frohes Fest, einen guten Rutsch und ein gesundes Jahr 1998 wünschen. Übrigens, wundert euch nicht, wenn euch N-Zone ab 1.1.98 in der TV-Werbung begegnet...

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

MIT POSTER & SAMMEL-KARTEN!

INHALT

TITELTHEMA

Space World-Messebericht ....**Nintendo hebt ab!** 4-27
Messe-News .....Produktübersicht, Kurzinfos u. a. 4-7
Das 64DD .....Alles über das Zusatzlaufwerk 8-9
Die Spielehits .....Zelda & Co. angespielt 10-20

ZUBEHÖR-TESTS

Neue Peripherie für N64 .....Rumble Paks & Co. 22

ANGESPIELT

1080° Snowboarding .....Neues vom Wave Race 64-Team 12
Acclaim Sports Soccer .....Der neue HiRes-Hit 21
Banjo's Big Adventure .....Neue Infos & Bilder 20
F-Zero X .....Schnell, schneller, F-Zero X! 16
NBA Courtside .....Nintendos neues Sportspiel 14
NBA Pro '98 .....Konamis Slam-Dunk 16
Super Mario RPG 2 .....Die Messeüberraschung 20
Zelda: The Ocarina Of Time .....Die Space World-Sensation 10

TESTS

FIFA '98: Die WM-Qualifikation .....Besser als ISS64! 32
Mace: The Dark Age .....Der bislang beste N64-Prügler 30

IMPORT-TEST

Aerofighters Assault .....Top-Gun-Action 44

POSTER

Space World'97/ Diddy Kong 35-42

SAMMELKARTEN

Diddy Kong Racing Karte 1 .....75/76
Diddy Kong Racing Karte 2 .....75/76
FIFA '98 .....75/76
NFL Quarterback '98 .....75/76

SPIELE-NEWS

Fighter's Destiny 4
GoldenEye II 4
Jungle Emperor Leo 5
NHL Breakaway '98 5
Pikachu Genki De Chu 6
Tomorrow never dies 4

NEWS

Aus Japan 14
Kurz & Knapp 7
Super NES-News 5
Game Boy-News 7
Game Boy-Zubehör 6
Hugo 2-Gewinnspiel 7

SPIELE-LEXIKON

Über 200 Spiele auf 4 Seiten! 24

T & T: KOMPLETTLÖSUNGEN

Bomberman 64 66
Diddy Kong Racing 52
Extreme G 62

T & T: CHEATS & CODES

Aerofighters Assault 50
San Francisco Rush 50
WCW vs. NWO 50

T & T: LESERTIPS

Madden 64 70
San Francisco Rush 70
Top Gear Rally 70

RUBRIKEN

Chart-Attack 28
Impressum 73
Kleinanzeigen 72
Leserbriefe 46
Vorschau 74

Zelda: Ocarina Of Time 10

Zelda war die erklärte Sensation der Space World '97. Wir haben auf zwei Seiten die spektakulärsten neuen Bilder und zahlreiche Informationen zu Story und Gameplay.

Super Mario RPG 2 20

Mario kehrt zurück! Wir zeigen die ersten geheimen Bilder von der Fortsetzung des Super Nintendo-Rollenspiels und verraten, welche Pläne Nintendo mit diesem Spiel hat!

FIFA '98 32

Mit FIFA 64 gelang EA nur ein denkbar schlechter Einstieg in den Nintendo 64-Markt. Wieso sie nun mit FIFA 98 sogar Int. Superstar 64 vom Referenzthron verdrängen können, steht in unserem Riesentest.

Nun ist sie vorbei, die wichtigste Nintendo-Messe des ganzen Jahres. Ob die zahlreichen Erwartungen der Fachbesucher, die aus der ganzen Welt nach Japan strömten, erfüllt wurden, verraten wir auf den kommenden 20 Seiten.
Als kleinen Auftakt liefern wir hier einige Infos aus Mr. Yamauchis Auftaktrede zur Space World '97 und verraten, wie die generelle Grundstimmung der Messe war.

JAPAN NEWS

Mr. Yamauchis Ansprache

Es ist schon Tradition, daß Hiroshi Yamauchi, Nintendos oberster Chef, die stets im November stattfindende Nintendo-Fachmesse mit einer richtungsweisenden Rede eröffnet. Nachdem das Nintendo 64 bekanntermaßen in Japan (anders als in Europa und Amerika) nicht gerade hervorragend dasteht, war man gespannt, wie sich Mr. Yamauchi zur derzeitigen Situation äußern würde. Zur Überraschung aller suchte er gar nicht lange nach Ausreden, sondern gab klar und deutlich zu, daß der Software-Mangel und die hohen Preise schuld an der ganzen Misere seien. Gleichzeitig betonte er jedoch, daß eine Softwareflut wie auf der PlayStation ebenfalls wenig hilfreich wäre, da die Kunden dann von den vielen schlechten Spielen gelangweilt wären und die Händler überfüllte Regale hätten. Gleichzeitig merkte er an, daß Sony bereits nicht verkaufte Produkte zurückkaufen würde. Um dem Nintendo 64 auf die Beine zu helfen, will man den anhaltenden Pocket Monster-Boom in Japan ausnutzen (über 7 Mio. Stück auf dem Game Boy verkauft) und gleich drei verschiedene PM-Produkte für das N64 veröffentlichen. Selbst in den USA und Europa wird es spezielle Versionen geben, hierzulande kommt als erstes Pocket Monster für den Game Boy. Eine weitere wichtige Rolle im Kampf um Marktanteile spielt neben dem fantastischen Zelda: Ocarina Of Time die auf breiter Basis durchgeführte Preissenkung für alle Nintendo 64-Produkte. Während die Konsole gerade einmal 14.800 Yen kostet (ca. DM 200,-), gibt es die Spiele zu Preisen zwischen DM 60,- (ältere Titel) und DM 90,-, womit endlich das Preisniveau von CD-Spielen erreicht wird.

Nintendos Chairman Hiroshi Yamauchi eröffnete die Space World '97 mit einer äußerst langen Rede.

Zigtausende Besucher aus der ganzen Welt nahmen die Reisestrapazen für die Space World auf sich.

Neue Peripherie!

Um das Nintendo 64 von der 32 Bit-Konkurrenz abzusetzen, will man mit einer ganzen Reihe an neuem Zubehör endlich das Versprechen erfüllen, welches das Nintendo 64 bei seinem Start als die vielseitigste Spielekonsole anpries. Beispielsweise wird für die Pocket Monster-Variante Pikachu ein Headset mit Kopfhörer und Mikrofon erscheinen, das eine Steuerung per Spracheingabe ermöglicht. Über das 64GB-Pak kann man hingegen das Nintendo 64 mit dem Game Boy verbinden und alte Pocket Monster-Spielstände laden. Weiterhin sind eine Maus und ein Video Capture-Modul (u. a. für Mario Artist) sowie eine Lichtpistole geplant. Wir werden das gesamte Zubehör vorstellen, sobald fertige Versionen vorliegen.

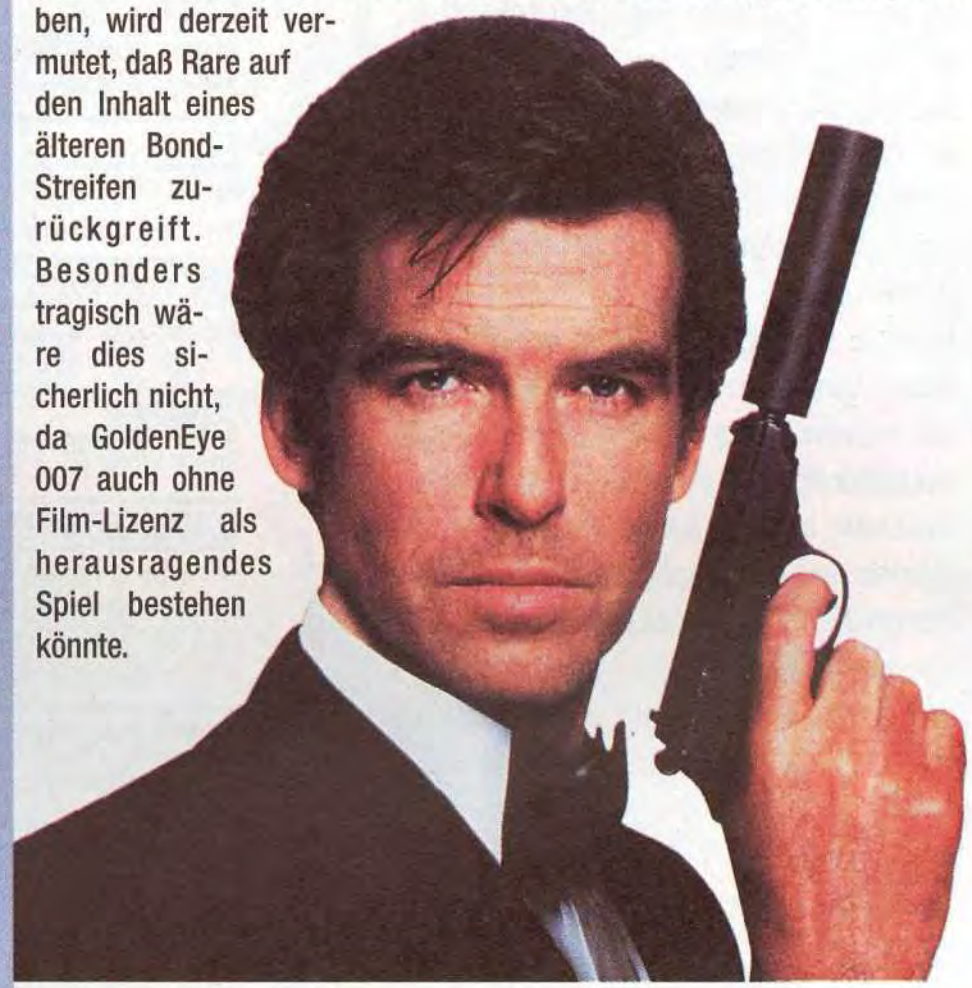
Zahlreiches neues Zubehör für das Nintendo 64 und den Game Boy zeugt von Nintendos Kreativität.

Fortsetzung auf Seite 6

GoldenEye 007 II

Bond will return

Schneller als erwartet hat sich Rare dazu entschlossen, seinen derzeitigen Millionenseller GoldenEye 007 fortzusetzen. Rare-Boß Chris Stamper meinte in einem Interview: „Im Moment arbeiten wir daran, einige deutliche Verbesserungen an der Grafik-Engine vorzunehmen. Ich bin sicher, daß wir etwas aufregendes präsentieren werden." Dieser Aussage ist zwar zu entnehmen, daß auch Rares zweites Bond-Game ein 3D-Action-Spiel wird, allerdings stehen derzeit weder Titel noch genauer Inhalt fest. Da MGM die Rechte an dem aktuellen Streifen „Tomorrow never dies" besitzt und bereits die Programmierer von Black Ops mit einer Umsetzung beauftragt haben, wird derzeit vermutet, daß Rare auf den Inhalt eines älteren Bond-Streifen zurückgreift. Besonders tragisch wäre dies sicherlich nicht, da GoldenEye 007 auch ohne Film-Lizenz als herausragendes Spiel bestehen könnte.



Fighter's Destiny

Referenzklasse!

Kurz nach Redaktionsschluß trudelte die neueste spielbare Version von Imagineers Fighter's Destiny bei uns ein, das bislang den Namen Fighting Cup trug. Der erste Eindruck war ganz hervorragend und läßt hoffen, daß das Nintendo 64 endlich ein richtig gutes 3D-Prügelspiel bekommt. Ocean wird das Spiel wahrscheinlich im ersten Quartal '98 über Laguna in Deutschland veröffentlichen.

Mace & Co. müssen um ihre Referenz-Position fürchten.

Jungle Emperor Leo

König der Löwen?

Die Grafiken wurden der Serie exakt nachempfunden.

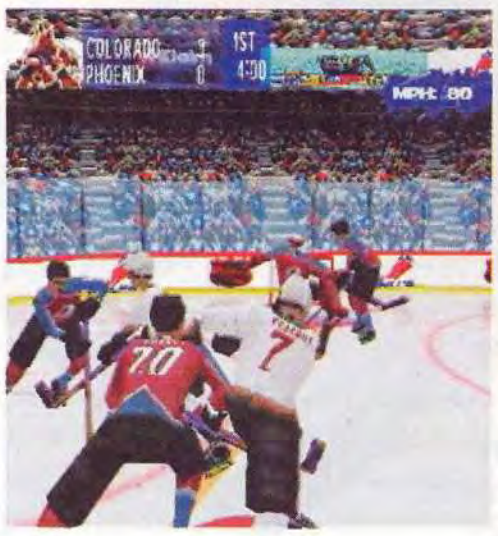
Auf der Space World '97 wurde erstmals ein kurzes Video des mit Spannung erwarteten Miyamoto-Spiels zur legendären Zeichentrickserie „Jungle Emperor Leo" gezeigt, die in Deutschland unter dem Titel „Kimba, der weiße Löwe" lief. Trotz des frühen Entwicklungsstadiums begeisterte das als 3D-Jump&Run konzipierte Spiel mit fantastischen Optiken und einer genialen Animation, die selbst Mario & Co. in den Schatten stellt. Ob Kimba nun mit einem Stinktier herumtollt oder durch das Wasser schwimmt – selten wurde eine Zeichentrickvorlage effektvoller und originalgetreuer auf den Screen gezaubert. Besonders bemerkenswert waren auch die Dschungel-Sounds mit ihren realistischen Samples. Übrigens, Disney ließ sich seinerzeit von dieser Fernsehserie zu seinem Hit „König der Löwen" inspirieren. Vor Ende 1998 wird das Spiel wohl nicht erscheinen!

Ups! Gleich wird Leo vor dem Stinktier fliehen.

Das Schwimmen erzeugt grafisch eindrucksvolle Wellen.

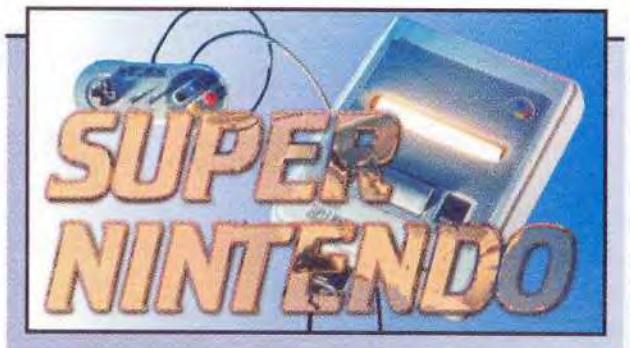
NHL Breakaway'98

HiRes-Power



Kurz nach Redaktionsschluß erhielten wir erste, ziemlich beeindruckende Bilder von Acclaims erstem 64 Bit-Eishockey-Spiel NHL Breakaway, das ebenso wie NFL Quarterback Club '98 mit hochauflösender Grafik ausgestattet wird. Ein ausführlicher Bericht folgt in der nächsten Ausgabe!

NHL Breakaway '98 ist der neueste Sportspielstreich von Acclaim!



Stammleser können sich sicherlich noch an die vor drei Monaten durchgeführte Super Nintendo-Umfrage erinnern, in der wir euch um eure ultimative All-zeit-Bestenliste in Sachen 16 Bit-Spiele baten. Einige tausend Postkarten später können wir euch nun endlich das mit Spannung erwartete Ergebnis präsentieren, das einige Überraschungen bereithält.

Die besten SNES-Spiele aller Zeiten

N-Zone-Leser haben Geschmack! Auf den ersten fünf Plätzen tummeln sich ausschließlich absolute Top-Titel, die in ihren Genres Maßstäbe setzten. Vorhang auf für die besten Super Nintendo-Spiele aller Zeiten...

1. Zelda 3: Link to the Past
Wen wundert's? Link konnte sich mit großem Abstand an die Spitze der Super Nintendo-Charts setzen. Kein anderes Spiel bot derart hohen Langzeitspielspaß.

2. Super Mario Kart
Das wohl originellste und lustigste Rennspiel überhaupt, das als Vorreiter für ein ganzes Genre gilt, welches mit Diddy Kong Racing seinen vorläufigen Höhepunkt erreichte.

3. Yoshi's Island
Der inoffizielle Nachfolger von Super Mario World gilt heute noch als das mit Abstand beste 2D-Jump&Run überhaupt. Kann Yoshi's Story hier noch einen draufsetzen?

4. Donkey Kong Country 3
Das grafisch schönste und wohl technisch beste Super Nintendo-Spiel überhaupt. Rare zeigte, was man mit geschickter Programmierung und kreativem Design aus der 16 Bit-Technologie herausholen kann.

5. Super Mario World
Das erste Super Nintendo-Spiel überhaupt verhalf Nintendo zu einem weltweiten Triumphzug. Obwohl es schon damals grafisch alles andere als maßstäbesetzend war, faszinierte es die Videospiele-Fans in aller Herren Länder.

Die Ränge 6 bis 30

Kaum weniger interessant, aber gegen die mächtige Konkurrenz auf den ersten fünf Plätzen chancenlos waren die nachfolgenden 25 Titel, die unter anderem auf den Rängen 7 bis 10 eine geballte Rollenspiel- und Action-Adventure-Macht aufbieten.

6. Donkey Kong Country ..... Jump&Run
7. Secret Of Mana ..... Action-Adventure
8. Terranigma ..... Adventure
9. Secret Of Evermore ..... RPG
10. Lufia ..... RPG
11. Super Street Fighter II ..... Beat 'em Up
12. Super Mario All Stars ..... Jump&Run
13. Starwing ..... Shoot 'em Up
14. F-Zero ..... Rennspiel
15. Illusion Of Time ..... RPG
16. Int. Superstar Soccer Deluxe ..... Fußball
17. Street Fighter Alpha 2 ..... Beat 'em Up
18. Super Metroid ..... Beat 'em Up
19. Super Bomberman 3 ..... Multiplayer
20. Donkey Kong Country 2 ..... Jump&Run
21. Sim City ..... Simulation
22. Asterix & Obelix ..... Jump&Run
23. Die Schlümpfe ..... Jump&Run
24. Jurassic Park ..... Shoot 'em Up
25. Super Probotector ..... Shoot 'em Up
26. Aladdin ..... Jump&Run
27. Pilotwings ..... Simulation
28. Chronotrigger ..... RPG
29. NBA Jam ..... Basketball
30. Tiny Toon Adventures ..... Arcade

Aus aktuellem Anlaß verzichten wir auf die diesmal ohnehin spärlich ausgefallenen News aus den Vereinigten Staaten und bringen stattdessen eine komplette Übersicht über alle gezeigten Produkte auf der Space World '97. Bereits in Europa erhältliche Titel lassen wir weg, zu den restlichen Spielen liefern wir eine erste Qualitätseinschätzung. Weitere Titel finden sich im Spielelexikon.

JAPAN NEWS

Die spielbaren Titel:

Nintendos eigene Spiele standen erwartungsgemäß im Mittelpunkt der Messe, allen voran natürlich Zelda: Ocarina Of Time und 1080° Snowboarding, das brandneue Spiel der Wave Race 64-Macher. Nachfolgend eine komplette Auflistung inklusive Qualitätseinschätzung (ohne bereits erschienene Titel!).

Yoshi's Story wurde in einer äußerst weit fortgeschrittenen Version gezeigt.

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
1. 64 Oozumo	Sumo-Ringen	Bottom Up	Gut
2. 1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	Sehr gut
3. Aero Gauge	Rennspiel	Nintendo	Gut
4. Augusta Masters	Golf	T&E Soft	Gut
5. Banjo's Big Adventure	Jump&Run	Rare	Super
6. Bio Tetris	Tüftelspiel	Amtex	Gut
7. Dual Heroes	Beat 'em Up	Hudson	Schwach
8. Denryu Iraira Bou	3D-Action	Hudson	O.K.
9. Famista	Baseball	Namco	Gut
10. Fighting Cup	Beat 'em Up	Imagineer	Gut
11. F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	Super
12. G.A.S.P.	Beat 'em Up	Konami	Gut
13. Holy Magic Century	RPG	Imagineer	Sehr gut
14. Kiratto Kaiketsu	Brettspiel	Imagineer	Gut
15. NBA Courtside	Basketball	Nintendo	Gut
16. NBA Pro '98	Basketball	Konami	Sehr gut
17. Olympic Winter Games '98	Sportspiel	Konami	Sehr gut
18. Pachinko 365 Days	Simulation	Seta	Geht so
19. Rev Limit	Rennspiel	Seta	Sehr gut
20. Snow Speeder	Rennspiel	Imagineer	Gut
21. SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Sehr gut
22. Space Circus	Jump&Run	Ocean	Gut
23. Super Robot Spirit	Beat 'em Up	Banpresto	Gut
24. Sim Copter	Simulation	EA/Maxis	Gut
25. Sonic Wing Assault	3D-Shoot 'em Up	Video System	Gut
26. Tamagotchi World	Education	Bandai	Sehr gut
27. Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Eishockey	Midway	Gut
28. Wild Choppers	3D-Action	Seta	Sehr gut
29. Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	Sehr gut
30. Zelda: Ocarina Of Time	RPG	Nintendo	Super

Die nicht spielbaren Titel:

Hier seht ihr eine Liste mit den Spielen, die lediglich auf Videos oder in nicht spielbaren Versionen gezeigt wurden. Eine ganze Reihe an weiteren angekündigten, aber wohl aus Qualitätsgründen nicht gezeigten Titeln findet ihr im aktuellen Spielelexikon.

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
1. Jungle Emperor Leo	Jump&Run	Nintendo	Super
2. Sim City 64	Simulation	Nintendo	Super
4. MA: Picture Maker	Anwendung	Nintendo	Sehr gut
5. MA: Polygon Maker	Anwendung	Nintendo	Sehr gut
6. MA: Talent Maker	Anwendung	Nintendo	Sehr gut
7. Mother 3	RPG	Nintendo	Super
8. Pikachu Genki De Chu	Education	Nintendo	Sehr gut
9. Pocket Monster's Snap	Fotosafari	Nintendo	Gut
10. Pocket Monster Stadium	Kampfspiel	Nintendo	Sehr gut
11. Snobo Kids	Rennspiel	Atlus	Gut
12. Super Mario RPG 2	Kids-RPG	Nintendo	Gut

Pikachu Genki De Chu

Pocket Monster

Die Pocket Monster-Manie in Japan kennt keine Grenzen! Neben Pocket Monster's Snap und Pocket Monster Stadium (beide für 64DD, siehe Seite 8-9) kommt mit Pikachu Genki De Chu erfreulicherweise auch eine Modul-Variante für das Nintendo 64, die das Hauptmonster der Pocket Monster-Reihe zum Leben erweckt. Das Ziel besteht ähnlich wie bei den Tamagotchi-Eiern darin, das virtuelle Lebewesen (in diesem Falle Pikachu) glücklich und zufrieden zu machen. Um selbst den hartgesottensten Pocket Monster-Fan zu begeistern, arbeitet das Spiel mit einer Art Spracherkennung, die über eine spezielle Peripherie funktioniert, die an den Controller Port angeschlossen wird. Übrigens, Pocket Monster für den Game Boy wird nun auch in Deutschland erscheinen!

Hier seht ihr das Nintendo 64 in Kombination mit dem Pikachu-Modul und der speziellen Spracheingabe-Peripherie.

Pickachu ist der populärste Charakter der Pocket Monster-Reihe.

Game Boy-Zubehör

Multimedia-Game Boy

Sollte die Entwicklung so weiterlaufen wie bisher, dann hat der Game Boy beste Chancen, als einziges 8 Bit-Gerät den Sprung in das nächste Jahrtausend zu schaffen. Als neueste Peripherie wurden nämlich neben dem 64 GB-Pak (siehe S. 8-9) ein Thermo-Drucker (genannt Pocket Printer) und eine Videokamera (genannt Pocket Camera) vorgestellt. Beides wird am normalen Modulport angeschlossen und liefert erstaunlich Ergebnisse. Welche Produkte die Peripherie in Zukunft unterstützen werden, steht noch nicht fest.

Schließt man die Pocket Camera am Modulport an, so kann man Schwarz-Weiß-Bilder anfertigen und bearbeiten.

Der Pocket Printer liefert Ausdrucke in passabler Qualität.

Hugo 2-Gewinnspiel

Gewinnen mit Hugo!

Wer unterm Christbaum nicht genügend Weihnachtsgeschenke vorgefunden hat, darf auf Präsente-Verstärkung von Laguna hoffen. Anläßlich der erfolgreichen Veröffentlichung von Hugo 2 für den Game Boy verlost der Frankfurter Publisher einige exklusive Preise unter den N-Zone-Lesern. Zu gewinnen gibt es folgendes:

10 x Hugo 2-T-Shirt

10 x Hugo-Plüschpuppe

10 x Hugo 2-Modul für Game Boy

Um einen der Preise zu gewinnen, müßt ihr uns nur auf einer Postkarte mitteilen, wieviele unterschiedliche Spielchen in Hugo 2 enthalten sind. Schickt die Postkarte bis spätestens 28.1.98 an nachfolgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion Logo „N-Zone“
Kennwort: Hugo 2
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

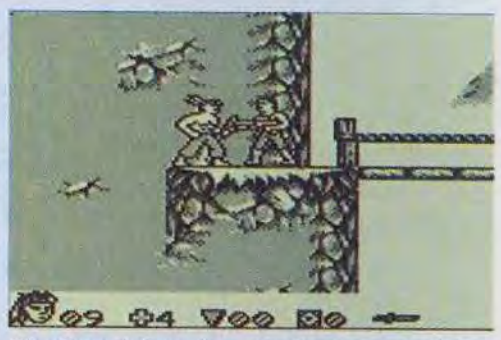
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec und Laguna dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.

Während sich das Super NES wohl mit diesem Weihnachtsgeschäft endgültig aus der Riege der aktuellen Konsolen verabschiedet hat, erhält der Game Boy ständig frischen Nachschub an interessantes Spielen. Mit Turok und Bust-A-Move 2 befinden sich diesmal sogar zwei populäre Umsetzungen von 32 und 64 Bit-Konsolenhits in den aktuellen Game Boy-News.

Turok für Game Boy!

Als im letzten Juni auf der E3-Messe verkündet wurde, daß Turok für den Game Boy kommen wird, staunten nicht wenige, schließlich handelt es sich beim bekannten N64-Spiel um ein High Tech-Spiel allererster Güte, das selbst auf schnellen Pentium-PCs mit der Unterstützung einer teuren 3Dfx-Grafikkarte zum Leben erweckt werden konnte. Nachdem jetzt endlich die beinahe fertiggestellte 8 Bit-Version bei uns zum Probespielen eintraf, durften wir jedoch aufatmen. Man versuchte erst gar nicht, ein 3D-Actionspiel zu machen, sondern kehrte zum bewährten 2D-Jump & Shoot-Konzept zurück, das schon Probotector & Co. zum Erfolg verhalf. Man darf nun also mit seinem Indianer durch seitlich scrollende Levels laufen und hüpfen und mit seinem Messer hektisch umherlaufende Menschen und Saurier bekämpfen. Schwimmt man durch einen Fluß, bekommt man es mit gefährlichen Fischen zu tun. Besonders hübsch anzusehen sind die Animationen, die Turok beim Hochziehen an einem Felsvorsprung zeigen, falls er die Plattform nicht mit einem Satz erreicht. Insgesamt gesehen kann Turok für den Game Boy sicherlich keine neuen Maßstäbe aufstellen, dafür gab es schon einige technische bessere und spielerisch abwechslungsreichere 2D-Arcade-Games. Wer jedoch auf dieses Spiele-Genre steht, sollte einmal ein Probespielchen wagen!

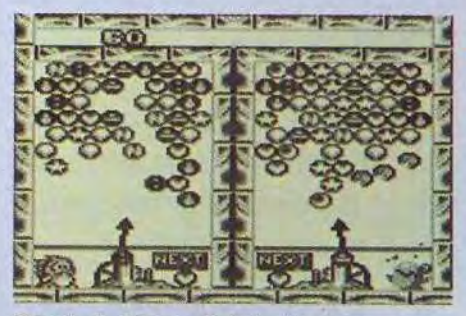
Schafft Turok den Sprung nicht ganz, dann kann er sich noch hochziehen.



Die Zweikämpfe mit den hauptsächlich menschlichen Gegnern fallen relativ simpel aus.

Turok für den Game Boy hat mit der N64-Version leider nur den Hauptdarsteller gemein.

Knobeln mit Bust-A-Move 2



Bust-A-Move 2 ist ein hervorragendes Knobelspiel in der Tradition von Tetris & Co.

Einer der innovativsten und unterhaltsamsten Tetris-Nachfahren findet endlich auch seinen Weg auf den Game Boy. In der Automatenumsetzung Bust-A-Move 2 darf man mit einer schwenkbaren Kanone farbige Steinchen über den Screen schießen, und zwar am besten so, daß sich gleichfarbige Steine (in diesem Fall Blöcke mit dem gleichen Grauton) nebeneinander befinden. Das Spiel ist ungemein unterhaltsam und liegt motivationstechnisch fast auf Tetris-Niveau. Besonders lobenswert ist der spezielle Link-Modus, der auf 2 Game Boys ein Duell unter Kumpels erlaubt. Für diesen Titel hat sich Acclaim ein Extralob verdient!

Nächste Ausgabe...

Wir hatten es schon mehrmals angekündigt, doch tatsächlich vorgestellt haben wir Monopoly für den Game Boy noch immer nicht. Dies liegt einfach daran, daß sich die Eindeutschung ständig verzögerte, wodurch Hasbro einfach kein Modul zur Verfügung stellen konnte. In der kommenden Ausgabe sollte es nun aber klappen!

KURZ & KNAPP +++

Takara entwickelt für N64: Die hauptsächlich durch den 32 Bit-Prügel-Hit Toshinden zu Ruhm gekommene Softwarefirma wird künftig auch für das Nintendo 64 entwickeln. Neben einem 3D-Beat 'em Up wird es auch ein Rennspiel geben.

Imagineer auf 64DD-Kurs: Einer der fleißigsten N64-Publisher überhaupt hat die Arbeit an einem 3D-Actionspiel namens Tank aufgenommen. Das Spiel soll im Sommer '98 nur für das 64DD erscheinen.

Kids kennen Nintendo: Bei einer Untersuchung über die bekanntesten Markennamen landete Nintendo auf dem ersten Platz vor den Simpsons, Star Wars und Sony.

Rekordverkäufe für Diddy Kong Racing: Innerhalb von nur 5 Wochen wurden in den USA von Diddy Kong Racing 1,5 Millionen Einheiten verkauft, was einen Gesamtumsatz von 90 Millionen Dollar ergibt. Im Schnitt wurde alle zwei Sekunden ein Spiel verkauft!

Disk Drive, 64 MB, Nintendo

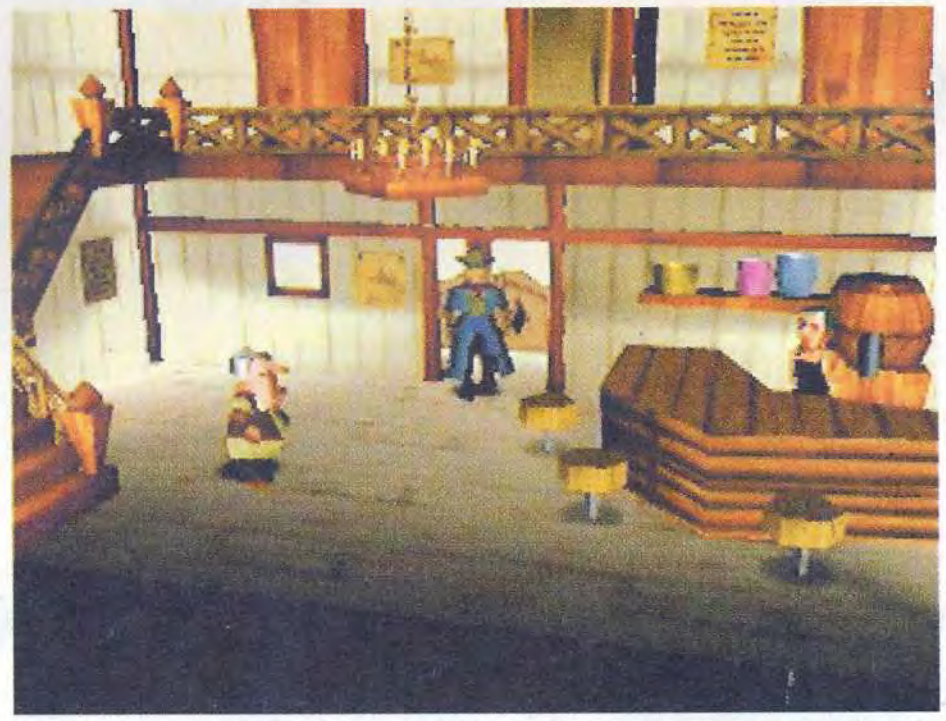
DAS 64 DD

Entgegen ursprünglicher Erwartungen stand das auf Juni/Juli verschobene 64DD nicht im Mittelpunkt der Messe.

Mit Spannung wurde die Präsentation des 64DD erwartet, schließlich sollte man hier erstmals die fertigen Versionen von Mother 3 & Co. probespielen können. Wieso sich jedoch eine gewisse Enttäuschung unter den Messebesuchern breitmachte, verraten wir hier!

Per 64GB Pak kann man Monster aus Game Boy-Spielen in das Pocket Monster-Stadium transferieren und dann gegeneinander antreten lassen.

Die Maus erlaubt eine komfortablere Steuerung bei den Mario Artist-Programmen und Sim City 64.



Mother 3 wurde leider nicht in einer spielbaren Version vorgestellt. Die gezeigten Sequenzen machten einen grafisch hervorragenden Eindruck.

An dieser Capture-Karte kann man externe Bildquellen wie Kamera oder Videorecorder anschließen. Per Picture Maker kann man diese Bilder dann in Sim City 64 verwenden.

Eigentlich hätte das 64DD samt Software im Mittelpunkt der Messe stehen sollen, die Show stahlen dem Zusatzlaufwerk jedoch Zelda: The Ocarina Of Time, F-Zero X und Banjo & Kazooie's Big Adventure. Der Grund? Zum einen wurde die Veröffentlichung abermals verschoben, und zwar vom 15.3.98 auf Juni/Juli '98, zum anderen gab es mit der Mario Artist-Serie, Pocket Monster Stadium und Pocket Monster's Snap gerade einmal drei Produkte in einer vorführfertigen Version zu sehen. Spiele wie Sim City 64, Mother 3 oder Super Mario RPG 2 wurden sogar nur wenigen Personen gezeigt. Im folgenden wollen wir euch die einzelnen Titel genauer präsentieren!

Die Mario Artist-Serie

Mario Artist ist prinzipiell eine multimediale Fortsetzung des altbekannten Mario Paint, wobei der Titel Mario Artist der Oberbegriff für eine ganze Serie von Produkten ist, zu der es mit einer Maus und einer Video-Capture-Karte sogar spezielle Hardware gibt, wobei man mit letzterem beispielsweise Realfilm-Aufnahmen in Texturen verwandeln kann. Die drei Maker-Programme decken die unterschiedlichsten Facetten der Grafikerstellung ab. Mit dem Talent Maker kann man beispielsweise eigene Figuren gestalten und zum Leben erwecken. Der Picture Maker ist ein äußerst komplexes Malprogramm, das sich hinter professionellen Anwendungen wie Photoshop nicht verstecken muß. Es dürfen übrigens sogar bis zu vier User gleichzeitig zeichnen! Am ambitioniertesten ist der Polygon Maker, der auch Anfängern das Designen hochkomplexer 3D-Modelle erlaubt. Daß man all seine Werke auf den Discs speichern kann, versteht sich von selbst.

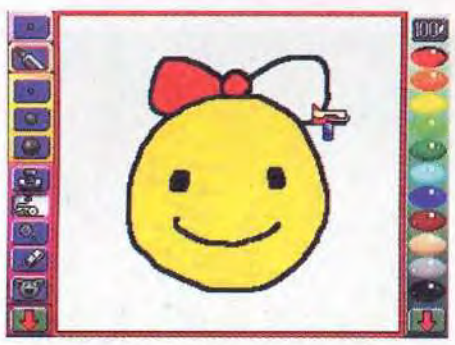
Die Pocket Monster-Reihe

Die Tamagotchi-ähnliche Pocket Monster-Reihe (von der auf dem Game Boy schon über 7,5 Mio. Stück verkauft wurden) erhält mit Pocket Monster Stadium und Pocket Monster's Snap gleich zwei unterschiedliche 64DD-

Dies ist das 64GB-Pak, welches den Zusammenschluß von Game Boy und N64 erlaubt.

Pocket Monster's Snap führt den Spieler auf eine Safari durch die Pocket Monster-Welt. Das Ziel besteht einzig und alleine darin, möglichst schöne Schnappschüsse zu bekommen, wofür man einige Tricks wie beispielsweise Futter einsetzen muß.

Produkte, die man nicht unbedingt als Spiele bezeichnen kann. Dank des 64GB-Pak, einer ebenfalls neuen Zusatzhardware, die das Importieren von geschaffenen Monstern aus einem Game Boy-Spiel erlaubt, dürfen sich bis zu vier Spieler in einer Arena mit unterschiedlichen Turnieren bekämpfen. Noch kurioser ist Pocket Monster's Snap, das Pokemon-Fetischisten (Pokemon heißt das Spiel in Japan) eine Safari durch die Welt der Taschenmonster machen läßt. Das Ziel besteht schlicht und einfach darin, die Monster mit Futter und anderen Tricks vor die Kamera zu locken und möglichst schicke Fotos zu schießen. Es steht außer Frage, daß die beiden Produkte in Japan für Furore sorgen werden, ob sie jedoch auch in Europa erscheinen, hängt wohl vom Erfolg des Game Boy-Pocket Monsters ab, das man demnächst in Deutschland veröffentlichen will.



Der Mario Artist-Picture Maker erlaubt das normale Entwerfen von 2D-Bildern.

Selbst Anfänger sollten mit dem Polygon Maker hochkomplexe 3D-Modelle entwerfen können.

Der Talent Maker dient zum Gestalten von 3D-Charakteren.

Die einzigen Spiele

Das Rollenspiel Mother 3 (alias Earthbound 3) und die bewährte Städtesimulation Sim City 64 zeigte man nur am Rande. Neben einigen wirklich eindrucksvollen Grafiksequenzen von Mother 3 konnte vor allem Sim City 64 dank des teilweise verwendeten HiRes-Modus begeistern. Dank der Mario Artist-Reihe kann man sogar reale Texturen aus verschiedenen Städten in das Spiel integrieren und anschließend beim Durchwandern der dann in 3D dargestellten Straßen bewundern. Wer Sim City schon immer mochte, wird mit dem 64DD-Teil wohl die Erfüllung seiner Software-Träume erleben. Einen ersten Bericht zu Super Mario RPG 2, das wahrscheinlich ebenfalls ein 64DD-Spiel wird, findet ihr auf Seite 20!

Hans Ippisch

In Sim City 64 darf man nicht nur wie gehabt Städte bauen, sondern diese auch erstmals zu Fuß erkunden. Es lassen sich per Mario Artist übrigens auch erstmals eigene Grafiken (auch echte Realfilm-Vorlagen!) einbinden.

INFO

64DD: Auf einen Blick

Hier liefern wir euch einen knappen Überblick über alle gezeigten 64DD-Produkte, die wahrscheinlich Ende Juni/Anfang Juli '98 in Japan erscheinen werden.

SOFTWARE

Titel	Zweck
Mario Artist: Picture Maker	Zeichnen von Bildern
Mario Artist: Polygon Maker	Erschaffen von 3D-Modellen
Mario Artist: Talent Maker	Kreieren eines 3D-Charakters
Mother 3	Grafisch eindrucksvolles Rollenspiel
Sim City 64	Städtebau-Simulation in Perfektion
Super Mario RPG 2	Möglicherweise ein 64DD only-Spiel

HARDWARE

Titel	Zweck
64GB Pak	Interface zum Game Boy
Capture Cartridge	Erlaubt das Grabben externer Bildquellen
Maus	Eingabegerät wie auf dem PC üblich

Die brillante Qualität von Zelda: The Ocarina Of Time zog alle Space World-Besucher in ihren Bann. Wir liefern euch die interessantesten Bilder und heißesten Fakten!

Action-Adventure, 1 Spieler, Nintendo

ZELDA
OCARINA OF TIME

In einer kurzen, aber stimmungsvollen Echtzeitsequenz sieht man gleich zu Beginn des Spiels in der Rolle des jungen Link, wie Ganon, der zu dieser Zeit noch ein simpler Dieb ist, der Prinzessin nachstellt, die gerade von einer Wache per Pferd in Sicherheit gebracht wird. Das Ziel des Spiels besteht offensichtlich darin, Ganondorf – wie er jetzt noch heißt – zu stoppen und ihn gar nicht erst zum Oberschurken werden zu lassen. Soweit die wenig überraschende Story, die vom Spiel bei weitem übertroffen wird.

Neben der unglaublich beeindruckenden Optik begeisterten in Zelda nämlich einige frische Ideen, die sicher schon bald von der Konkurrenz dankend übernommen werden. Die Kamera, die prinzipiell ähnlich wie in Super Mario 64 funktioniert, läßt sich beispielsweise per Z-Taste so einstellen, daß man ein bestimmtes Objekt (Gegner, Gegenstand) ständig im Blickfeld behält – auch wenn man um das Objekt herumläuft, was per Analogstick geschieht (das graue Steuerkreuz ist ohne Funktion). Dies erleichtert das Zielen und Bekämpfen deutlich, was über eine sehr gelungene Steuerung geschieht! Über die A-Taste kann man Aktionen ausführen (Schwert ziehen, Schwerthieb, Schießen u. a.), mit der B-Taste lassen sich unterschiedliche Waffen aktivieren, die am oberen Bildschirmrand dargestellt werden, und mit der R-Raste kann man seinen Schild hochheben, sofern man keinen beidhändigen Schwerthieb ausführt. Über die C-Knöpfe darf man wie in SM64 die Perspektiven verändern, was für das Bogenschießen sehr wichtig sein kann. Hält man die A-Taste für einige Zeit gedrückt, sammelt man Kraft.

Was sollte man wissen?

Zelda: Ocarina Of Time steckt so voller Features und Neuigkeiten, daß man seitenlang darüber berichten könnte, wir wollen uns an dieser Stelle jedoch auf die

Seit Link als kleiner Junge gesehen hat, was Ganon im Schilde führt, will er dem Bösewicht das Handwerk legen.

Wunderschön gestaltete Szenarios (man beachte den Vorhang) sorgen für einen optischen Augenschmaus.

In der Stadt laufen zahlreiche verzauberte Menschen herum, mit denen man natürlich sprechen kann.

Ein kurzes, aber schönes Intro führt in das Spiel ein: Was geschieht mit Prinzessin Zelda?

Eine Wache des Hofes reitet offensichtlich mit Zelda weg.

Hier bereitet Link gerade Pfeil und Bogen für einen Einsatz vor. Als kleiner Junge wird er übrigens stattdessen noch eine Steinschleuder benutzen.

hervorstechendsten Neuerungen konzentrieren, nachdem wir in den vergangenen Monaten schon die wichtigsten Elemente vorgestellt haben. Beispielsweise dachte man nun daran, eine ganz neue Art von Sprung einzuführen, nachdem Nintendo ja seinerzeit die erste Firma war, die überhaupt die Jump-Option bot. Diesmal gibt es einen sogenannten Full Auto Jump, der dem Spieler das Drücken der Taste auf Wunsch abnimmt. Je weniger Hit Points man hat, umso langsamer wird man dabei werden. Das Reiten mit dem Pferd gestaltet sich denkbar einfach. Man geht einfach zu ihm hin, drückt den B-Button, und schon reitet Link auf dem braunen Roß los. Wie von uns vermutet, handelt es sich bei den orangefarbenen Balken tatsächlich um Karotten, welche den Energiehaushalt des Pferdes widerspiegeln. Soweit die wichtigsten Infos zur Modul-Version, werft nun noch einen Blick auf die fantastischen Bilder, bevor ihr möglicherweise schon ab März ´98 die japanische Version selber zocken könnt.

Zelda 64DD?

Derzeit ist Zelda 64DD als komplett eigenständiges Spiel geplant, das von einem ganz anderen Team entwickelt wird. Da noch keine endgültige Entscheidung getroffen wurde, ist es allerdings durchaus möglich, daß man schon Ende 1998 eine Art Zusatz-Disk für das Zelda-Modul veröffentlichen wird, die dann eine weniger actionlastige Mission enthalten wird. Ein komplett eigenständiges Spiel würde frühestens 1999 erscheinen.

Hans Ippisch

Das Reiten gehört zu den Höhepunkten des Spiels.

Unterschiedliche Perspektiven garantieren, daß man nichts übersieht.

Ganondorf, der hier noch nicht der Oberschurke Ganon ist, verfolgt das Geschehen vor dem Schloß. Er merkt nicht, daß er dabei vom jungen Link beobachtet wird.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Zelda: The Ocarina Of Time
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
Levels:.....tba.
Hersteller:.....Nintendo
Preis: .....ca. DM 140,-
Release: .....März ´98
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: Nach Meinung aller Experten ist Zelda schlichtweg das beeindruckendste Videospiel, das man jemals gesehen hat. Dafür muß man sich sogar die Konsole kaufen, falls man noch keine hat!

Rennspiel, 1-2 Spieler, Nintendo

1080° SNOWBOARDING

Der Golden Forest war eine der drei verschiedenen vorgeführten Strecken.

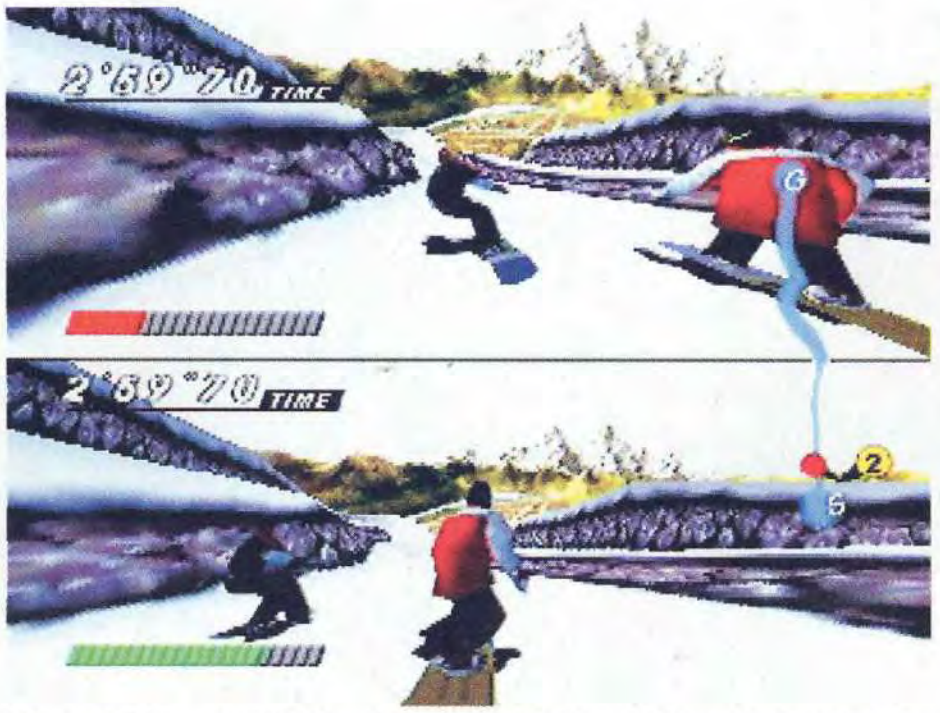
Ähnlich wie Wave Race 64 ist auch 1080° Snowboarding extrem realitätsnah.

Die im Schnee hinterlassenen Spuren sehen sehr realistisch aus.

In der Regel duelliert man sich mit einem anderen Snowboarder.

Wenn die Wave Race 64-Macher an einem neuen Rennspiel arbeiten, sollte man aufhorchen. Schließlich sind sie bekannt für revolutionäre Grafiken und höchstmöglichen Realismus. Auf der Space World '97 wurde endlich ihr neuestes Meisterwerk vorgestellt.

Bereits als das Gerücht die Runde machte, daß die Leute hinter Wave Race 64 an einem Game mit Schnee und Eis herumexperimentieren, keimte unter N64-Fans die Hoffnung auf, daß man es schon bald mit einem weiteren Megahit zu tun bekommt, der vergleichbare Produkte alt aussehen läßt. Die Hoffnungen erfüllten sich, auch wenn die auf der Space World gezeigte Version gerade einmal drei verschiedene Charaktere (Kleinkid, Kid, Erwachsener) und drei Kurse zu bieten hatte, wobei neben dem Golden Forest der Crystal Lake sogar in einer langen und einer kurzen Version auftauchte. In der Endversion werden mindestens sechs verschiedene Pisten enthalten sein, die alle typischen Snowboard-Elemente wie Half Pipes, Sprünge, Eispassagen, Felsabschnitte, Schneetunnel oder Baum-Slaloms enthalten. Neben den brillanten Animationen der Snowboarder fiel vor allem die realitische Schneegestaltung auf, die mit tollen Spuren und herumwirbelnden Flocken überrascht. Fast schon übertrieben wirkt der sogenannte Lens Flare-Effekt, der die Sonnenreflexionen auf einer Fotolinse simuliert: Teilweise wird man davon nämlich wirklich geblendet! In Japan wird das Spiel wohl noch im Frühjahr veröffentlicht, in Europa darf man jedoch erst Ende 1998 damit rechnen, schließlich will man nicht mitten im Sommer mit einem Snowboarding-Spiel um die Gunst der User buhlen. Wir halten euch bezüglich weiterer Neuigkeiten auf dem laufenden.



Hier seht ihr ein Bild des 2 Spieler-Modus, daß auch vier Spieler antreten dürfen, ist unwahrscheinlich.

Hans Ippisch

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....1080° Snowboarding
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels:.....6
Hersteller:.....Nintendo
Preis:.....tba.
Release Japan:.....30.3.1998
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: Die bombastische Grafik und das fantastische Spielgefühl lassen alle anderen Snowboard-Spiele schon jetzt wie Möchtegern-Simulationen aussehen.

Basketball, 1-4 Spieler, Nintendo

NBA COURTSIDE

Während sich auf anderen Systemen die Publisher mit virtuellen Dreiern im Dutzend überbieten, warten N64-User noch immer auf ein richtig gutes Basketballspiel.

Abgesehen vom alles andere als sensationellen NBA Hangtime, das ohnehin nur das dünne NBA Jam-Spielprinzip aufwärmte, gab es auf dem Nintendo 64 bislang rein gar nichts, was NBA-Fans fesseln könnte. Dies kann sich nun jedoch blitzschnell ändern, denn Nintendo höchstpersönlich entwickelt zusammen mit dem amerikanischen Team Left Field ein offizielles NBA-Spiel, das (bis auf Michael Jordan natürlich) alle offiziellen Spieler und Teams der populären amerikanischen Liga bieten wird. In der Regel wird das Geschehen dabei aus einer seitlichen Perspektive gezeigt, die für eine optimale Übersicht sorgt. Kommt es jedoch zu speziellen Aktionen wie Dunks oder Freiwürfen, wird auf eine spektakulärere Perspektive umgeschaltet.

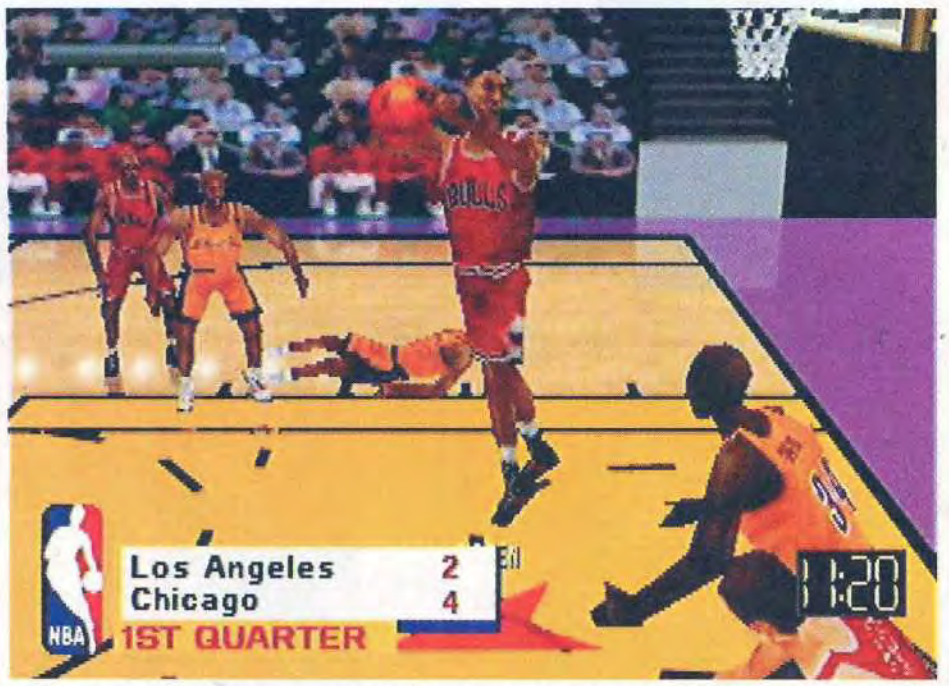
Die Steuerung erlaubt auch gezieltes Stealing!

Sogar die erst zu 50% fertiggestellte Version überzeugte mit realitätsnahen Animationen.

Gute Steuerung!

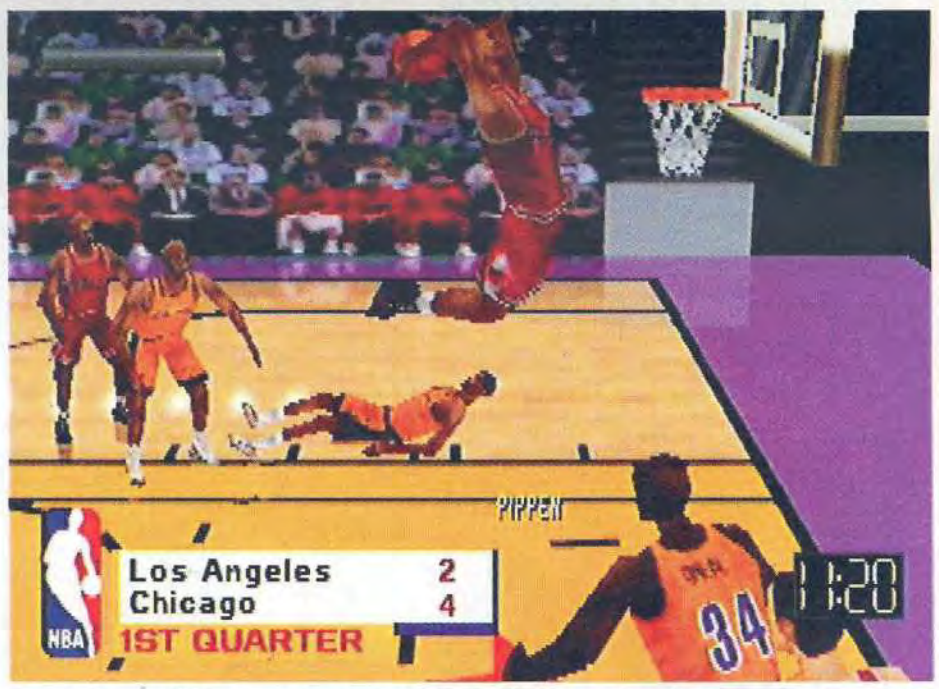
Abgesehen von der Unterstützung des Rumble Paks konnte bereits die 50%-Version mit einer intuitiven Steuerung gefallen. Mit der A-Taste paßt man, mit der B-Taste versucht man einen Korbwurf, und mit C-unten wechselt man zwischen den Spielern. Drückt man den Z-Trigger, kann man schneller laufen und dem Gegner entwischen. Ob das derzeit NBA Courtside genannte Spiel die scheinbar übermächtige 32 Bit-Konkurrenz überholen kann, läßt sich noch nicht genau sagen. Die Chancen stehen derzeit allerdings mehr als gut!

Hans Ippisch



Daß die Entwickler aus Kalifornien stammen, dürfte ein realistisches Basketball-Spektakel garantieren.

Ab und zu wird auf eine grafisch aufwendigere Perspektive umgeschaltet, welche die fein texturierten Spieler aus der Nähe zeigt.



Derartig realitisch animierte Dunks lassen das Herz jedes Basketball-Fans und NBA-Kenners höher schlagen.

Übrigens, größere Screenshots gibt es auf unserem exklusiven Space World '97-Poster in der Heftmitte zu sehen.

Dank NBA-Lizenz befinden sich fast alle Original-Spieler und -Teams im Game.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....NBA Courtside
Genre:.....Basketball
Spieler:.....1-4
Levels:.....tba.
Hersteller:.....Nintendo
Preis:.....tba.
Release:.....April 1998
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: NBA-Freaks dürfen aufatmen: Nintendo hat endlich ein ernstzunehmendes Basketballspiel auf 64 Bit-Niveau in Vorbereitung.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

F-ZERO X

Auch wenn sich einige von den etwas schlichten Screenshots der Vergangenheit enttäuscht zeigten, die spielbare Demo-Version auf der Messe konnte begeistern!

Obwohl es im Vorfeld der Messe noch hieß, daß F-Zero X gar nicht in spielbarer Form vorliegen wird, da es ja erst im Juni in Japan erscheinen soll, entpuppte sich der SNES-Nachfolger als das meistgespielte Game der Messe neben Zelda: Ocarina Of Time. Sicherlich mangelte es den über 20 Strecken auch jetzt noch an eindrucksvollen Randbebauungen, außerdem bestehen die 8 verschiedenen Vehikel, von denen immer 30 auf der Piste unterwegs sind, auch aus einer relativ geringen Polygon-Anzahl, doch sobald man einmal das Joypad in der Hand hält und über die verschlungenen, im Nebel verschwindenden Strecken düst, ist man geradezu überwältigt von dem Geschwindigkeitsgefühl, das 60 Bilder pro Sekunde erzeugen. Selbst der 4 Spieler-Modus erwies sich noch als hervorragend spielbar! Derzeit sieht es so aus, also ob das Spiel erst nach dem 64DD veröffentlicht, mit dem man Strecken editieren kann. *(hl)*

Den ehemals monotonen Himmel stattete man nun mit Planeten aus.

Die Sichtweite ist erfreulicherweise fast unbegrenzt.

Diese Tunnelstrecke wurde in Japan erstmals gezeigt.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *F-Zero X*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *20+ Strecken*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *Sommer '98*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Shigeru Miyamoto kann in F-Zero X ein noch nie erlebtes Geschwindigkeitsgefühl erzeugen, das die Konkurrenz als Pseudo-Rennspiele entlarvt.

Basketball, 1-4 Spieler, Konami

NBA PRO '98

Nach dem alles überragenden Erfolg von Int. Superstar Soccer 64 sind die Erwartungen an ein Konami-Sportspiel natürlich immens hoch. Kann sie NBA Pro '98 erfüllen?

NBA Pro '98, das ursprünglich ja auch wie sein 32 Bit-Kollege NBA In The Zone heißen sollte, zeigte sich auf der Space World in einer blendenden Verfassung. Das komplett in 3D gehaltene Spiel verließ sich ebenso wie Nintendos Konkurrenz nicht nur auf die offizielle NBA-Lizenz, sondern fuhr auch die gesamte Palette an Konami-Vorteilen auf, die auf der langjährigen Sportspiele-Erfahrung basieren. Neben einer erstklassigen Steuerung und einer durchdesignten Präsentation fiel besonders die gute Künstliche Intelligenz der Computermitspieler auf, die immer für ein Anspiel frei waren. Wenn alles planmäßig läuft, können wir euch in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Bericht mit detaillierteren Informationen liefern. *(hl)*

Unter dem Korb herrscht einmal mehr hektisches Gedränge.

In den Nahaufnahmen kommen die detaillierten Spielertexturen besonders gut zur Geltung, die sogar ISS64 übertreffen.

Im Gegensatz zu NBA Courtside setzt man bei NBA Pro '98 auf eine bewährte Iso-Ansicht.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *NBA Pro '98*
Genre: ..... *Basketball*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Konami*
Preis: ..... *DM 149,95*
Release: ..... *Januar*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Offensichtlich kann Konami mit NBA Pro '98 an die 32 Bit-Erfolge von NBA In The Zone anknüpfen.

RPG, 1 Spieler, Nintendo

SUPER MARIO RPG 2

Gleich doppelt überraschend war das Comeback von Klempner Mario. Zum einen rechnete man noch nicht mit Super Mario RPG 2, zum anderen fiel das Spieldesign ungewöhnlich aus.

Wer lediglich das Video sah, hätte glauben können, daß es sich bei den gezeigten Sequenzen um Szenen aus einer Art Super Mario World-Nachfolger handelt. Forschte man jedoch nach, fand man heraus, daß es sich dabei um Super Mario RPG 2 handelt, bei dem man im Gegensatz zum Vorgänger ein flaches 2D-Mario-Sprite vor überwiegend ebenfalls platten Landschaften umherhüpfen sieht, wobei lediglich die Szenarien einen leichten dreidimensionalen Eindruck erwecken. Die Gründe für dieses Design sind klar: Würde man das Spiel komplett dreidimensional gestalten, sähe es aus wie Super Mario 64, würde man es mit einer Iso 3D-Darstellung versehen, wäre es dem Super NES-Vorgänger zu ähnlich. Da man ohnehin eine ganz junge Zielgruppe ansprechen will, entschloß man sich deshalb bewußt für die übersichtliche Optik und einen niedrigen Schwierigkeitsgrad.

Wie gehabt: Ein flaches 2D-Mario-Sprite kämpft gegen vertraute Monster.

Einzig und alleine die Hintergründe sind teilweise in 3D gehalten.

Wie in einem Rollenspiel üblich, darf man sich auch in Räumen aufhalten.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Super Mario RPG 2
Genre: .....RPG
Spieler: 1
Levels: .....tba.
Hersteller: .....Nintendo
Preis: .....tba.
Release Japan: .....tba.
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: *Einmal mehr überrascht Shigeru Miyamoto die Fangemeinde mit einem völlig unerwarteten Game Design, das Super Mario RPG 2 aus der Masse herausragen läßt.*

Jump&Run, 1 Spieler, Rare

BANJO'S BIG ADVENTURE

Während Conker noch nicht einmal auf Videos zu sehen war, avancierte Rare-Kollege Banjo zusammen mit Kumpel Kazooie zu einem der Stars der Messe.

Daß Kazooie auch gehen kann, beweist dieser Screenshot.

Ursprünglich war alles ganz anders geplant: Erst sollten Banjo, Kazooie und Conker über die auf der E3 gezeigten Spiele in die Nintendo-Familie eingeführt werden, und pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 1998 sollte es dann im Rennspiel Diddy Kong Racing zum großen Familientreffen der Rare-Rasselbande kommen. Nun sieht es aber so aus, als ob wir Banjo & Kazooie's Big Adventure (so der derzeitige Arbeitstitel) erst im Sommer 1998 erleben werden, während Kollege Conker sogar noch ein halbes Jahr später loslegt. Dies soll die Vorfreude jedoch nicht schmälern, denn die neueste BK-Version überzeugte mit glasklarer Optik, aufwendigem Charakterdesign und flotter Spielgeschwindigkeit. Selbst die bekannt anspruchsvolle japanische Zielgruppe zeigt sich begeistert. (hl)

Dieser Stier wird gleich auf Banjo zustürmen.

Kazooie ist normalerweise für das Fliegen zuständig.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Banjo's Big Adventure
Genre: .....Jump&Run
Spieler: 1
Levels: 16
Hersteller: .....Nintendo
Preis: .....tba.
Release (USA): 16.3.98
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: *Die immer länger werdende Entwicklungszeit scheint sich auszuzahlen: Banjo & Kazooie's Big Adventure könnte zu dem Jump&Run-Hit 1998 werden!*

Fußball, 1-4 Spieler, Acclaim

ACCLAIM SPORTS SOCCER

Der überwältigende Erfolg von NFL Quarterback '98 in den USA versetzt die Entwickler weltweit in Aufruhr und läßt den Ruf nach HiRes-Only-Spielen noch lauter werden. Kann Probe hier mithalten?

Im Flutlicht werfen die Spieler nach allen Seiten Schatten.

Wenn man nahe heranzoomt, kommt die hohe Auflösung besonders gut zur Geltung.

Derzeit ist Acclaim gerade auf der Suche nach einer passenden Lizenz.

Selbst in einem Fußball-Spiel gibt es nun die bekannten Lens-Flare-Blendeffekte.

Den umhereilenden Schiedsrichter kann man auf Wunsch auch abschalten.

Natürlich kann Probe hier mithalten, möchte man fast sagen, schließlich galten die englischen Entwickler schon immer als die technisch besten Programmierer jenseits des Ozeans, außerdem darf man davon ausgehen, daß Acclaim darauf bedacht war, die englische Tochter mit den Geheimnissen der amerikanischen Iguana-Filiale vertraut zu machen.

Was ist neu?

Im Vergleich zur alten Version, die wir als erstes Magazin weltweit noch unter dem Namen Ultra Soccer in der Ausgabe 7/97 vorstellen konnten, hat sich einiges getan. Beispielsweise wurden in der Zwischenzeit alle per Motion-Capturing erfaßten Animationen eingebaut, wodurch die Spieler nun schön flüssig animiert über den sich abnutzenden Rasen laufen. Erstmalig drehte man derartige Aufnahmen übrigens auf echtem Rasen, wodurch selbst wegrutschende Füße detailgenau simuliert werden konnten. Die offensichtlichste Neuerung betrifft allerdings die anfangs angesprochene, deutlich erhöhte Auflösung, die eine ähnlich elegante Optik wie in NFL Quarterback '98 ermöglicht. Obwohl die Texturen noch nicht richtig an den HiRes-Modus angepaßt wurden, sehen die Spieler schon jetzt eine Klasse besser aus als die ISS64-Kicker. Nachdem es ja das erklärte Ziel der Entwickler ist, ISS64 zu übertreffen, muß man nun „nur noch" die Spielbarkeit auf ein ähnlich hohes Niveau bringen. Da die derzeitige Version schon einen ordentlichen Eindruck hinterläßt, hoffen wir auf eine in Bälde eintreffende Vorabversion, die mehr Aufschluß liefern kann. Der Name des Spiels wird sich übrigens noch ändern, sobald die entsprechende Lizenz unter Dach und Fach ist.

Hans Ippisch

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Acclaim Sports Soccer*
Genre: ..... *Fußball*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Acclaim*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *April/Mai*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Dank der schicken HiRes-Grafik gehört das noch umzubenennende Acclaim Sports Soccer schon jetzt zu den heißesten Hitkandidaten 1998!

N64-Zubehör-Vergleichstest

NEU & GUT

Es ist schon erstaunlich, wie fleißig die Entwickler von N64-Zubehör sind, denn es ist gerade einmal vier Monate her, daß wir die gesamte verfügbare N64-Peripherie einem Vergleichstest unterzogen, und nun überfluten schon wieder wahre Massen an neuen Rumble Paks, Memory Cards und Controllern die Regale. Wir stellen euch die empfehlenswertesten Produkte vor und verraten, was sein Geld wert ist.

SV 377 MEGA MEMORY CARD

Typ: ..... Controller Pak, 8 MB
Hersteller: ..... InterAct
Preis: ..... DM 89,95
Preisleistung: ..... Super
Qualität: ..... Super
Vertrieb: ..... InterAct,
Tel.: 04287-1251-0

Dataflashs Mega Memory Cartridge wird in der Kategorie billigster Preis pro Megabyte abgelöst. Bis zu 8 MB (sprich 32 mal soviel wie eine kleine Karte) passen auf die technisch tolle Cartridge (LCD-Anzeige).

3 X 256 K MC

Typ: ..... 3 Controller Pak
Hersteller: ..... Exony
Preis: ..... DM 59,90
Preisleistung: ..... Sehr gut
Qualität: ..... Sehr gut
Vertrieb: ..... ACME,
Tel: 0221-240 88 00

Ein guter Schachzug gelang ACME mit dem preislich empfehlenswerten Dreierpack and qualitativ guten 256 K-Memory Cards. Wer nur wenige Speicherkarten mit übersichtlichem Inhalt braucht, greift zu!

SV 307 SUPER PAD

Typ: ..... Controller
Hersteller: ..... InterAct
Preis: ..... DM 49,95
Preisleistung: ..... Gut
Qualität: ..... Super
Vertrieb: ..... InterAct,
Tel.: 04287-1251-0

Der neueste Controller von InterAct ist das mit Abstand empfehlenswerteste N64-Pad eines Drittherstellers. Eine hervorragende Ergonomie und fünf verschiedene Farben begeisterten uns auf Anhieb. Derzeit konkurrenzlos.

LX4 TREMOR

Typ: ..... Rumble Pak
Hersteller: ..... Gamester/LMP
Preis: ..... DM 29,95
Preisleistung: ..... Sehr gut
Qualität: ..... Sehr gut
Vertrieb: ..... Vidis GmbH,
Tel: 040-514-840-0

Toll! Vidis schaffte es nicht nur, den Rütteleffekt des Original-Rumble Paks zu übertreffen, sondern verzichtete sogar auf zusätzliche Batterieversorgung, wodurch man wirklich Geld spart. Der Strom kommt aus der Konsole!

RUMBLE PAK

Typ: ..... Rumble Pak
Hersteller: ..... Nintendo
Preis: ..... DM 39,-
Preisleistung: ..... Gut
Qualität: ..... Super
Vertrieb: ..... Bienengraeber

Das Original! Davon abgesehen, daß es schon immer etwas teurer war, Originale zu besitzen, bietet Nintendos mit Batterien ausgestattetes Rumble Pak die beste Qualität. Es paßt hervorragend und ist äußerst zuverlässig.

SHAKER PAK

Typ: ..... Rumble/Controller Pak
Hersteller: ..... Exony
Preis: ..... DM 59,95
Preisleistung: ..... Befriedigend
Qualität: ..... Sehr gut
Vertrieb: ..... ACME,
Tel: 0221-240 88 00

Die Kölner Videospiele-Experten bieten unter ihrem Exony-Label ebenfalls ein kombiniertes Controller/Rumble Pak an, das allerdings preislich etwas zu hoch geraten ist. Exony steht übrigens für Ex-Sony....

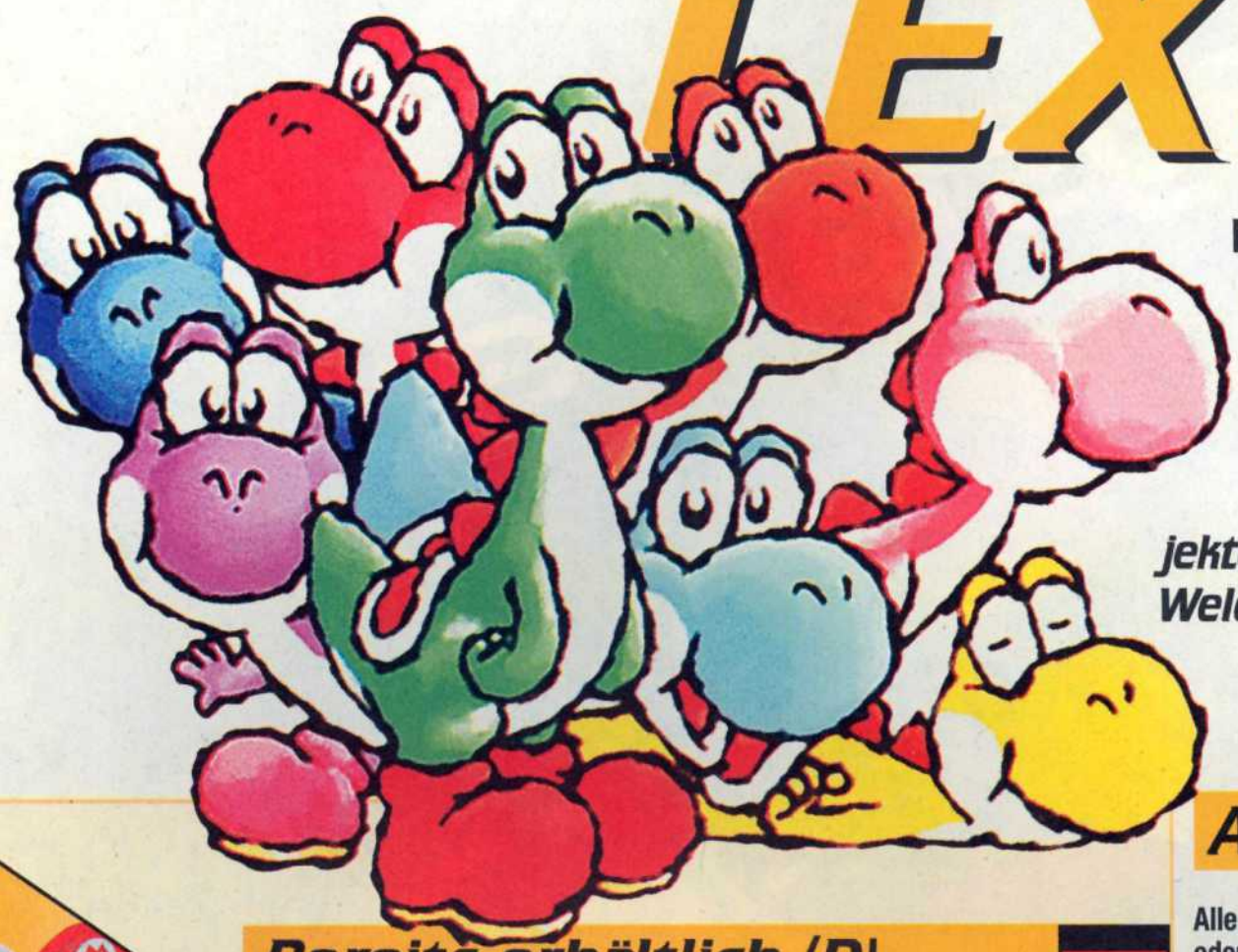
HYPER PAK

Typ: Rumble Pak + 256 K Controller Pak
Hersteller: ..... nYko
Preis: ..... DM 49,95
Preisleistung: ..... Sehr gut
Qualität: ..... Sehr gut
Vertrieb: ..... Vidis GmbH,
Tel: 040-514-840-0

Das lästige Umstecken zwischen Rumble Pak und Controller Pak entfällt mit dem Hyper Pak, denn in diesem gut vibrierenden Gehäuse verstecken sich beide Geräte zum vernünftigen Preis. Damit kann man bequem spielen.

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer ein N64-Spiel oder eine Wertung sucht, wird hier fündig! Welche N64-Spiele sind in Deutschland erhältlich oder erscheinen demnächst? Welche N64-Module bekommt man nur per Import? Wie sehen die neuesten Bildschirmfotos zu aktuellen N64-Projekten aus? Welche 64 Bit-Games sind geplant? Welche Titel kommen vielleicht? Außerdem gibt es aktuelle Release-Daten für den japanischen und amerikanischen Markt.

Bereits erhältlich (D) (Ab Januar)

Titel	Genre	Hersteller	Wertung
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	80%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	84%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	84%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	64%
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	92%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	90%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	76%
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	55%
FIFA '98: Die WM-Qualifikation	**Fußball**	**Electronic Arts**	**90%**
Hexen	3D-Action	GT Interactive	62%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	89%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	84%
Madden 64	Football	E.A.	80%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	89%
Mischief Makers	Arcade	Nintendo	67%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	69%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	60%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	89%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	79%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	72%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	91%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	84%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	86%
War Gods	Beat 'em Up	Midway	63%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	72%

Erscheint demnächst (D)

Titel	Genre	Hersteller	Release
Acclaim Sports Soccer	**Fußball**	**Acclaim**	**April '98**
Fighter's Destiny	**Beat 'em Up**	**Ocean**	**1. Quartal '98**
Forsaken	**3D-Action**	**Acclaim**	**April '98**
G.A.S.P.	Beat 'em Up	Konami	März '98
Goemon	Action-Adventure	Konami	Februar '98
NBA Pro '98	Basketball	Konami	Januar/Februar '98
NHL Breakaway '98	**Eishockey**	**Acclaim**	**Februar '98**
Olympic Winter Games '98	Sportspiel	Konami	Januar '98
Holy Magic Century	Action-Adventure	THQ/Konami	März/April '98
Snobo Kids	**Rennspiel**	**Nintendo**	**Ende Februar '98**
St. Andrews Golf	Golf	Seta/Ubi	1. Quartal '98
Wayne Gretzky's Hockey '98	Eishockey	Midway	1. Quartal '98
Wetrix	Knobelspiel	Ocean	1. Quartal '98
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	März '98
Wild Choppers	Shoot 'em Up	Seta/Ubi	1. Quartal '98
WWF Warzone	**Wrestling**	**Acclaim**	**1. Mai '98**

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rennspiel

Das neue Spiel der Wave Race 64-Macher stellen wir auf Seite 12 genauer vor.

Titel: ...1080° Snowboarding
Hersteller: .....Nintendo
Release (USA): .....März '98

Wrestling

Einen Test der Importversion haben wir für die nächste Ausgabe schon in Vorbereitung.

Titel: .....64 Oozumo
Hersteller: .....Bottom Up
Release (J): 21.11.97

Fußball

Neue Bilder und Infos zu Acclaims-Fußball-Hoffnung finden sich auf Seite 21.

Titel: .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....April '98

Rennspiel

Nicht schlecht! Aero Gauge kann Extreme G & Co. durchaus Konkurrenz machen.

Titel: .....Aero Gauge
Hersteller: .....ASC
Release (J): .....Dezember '98

Golf

Seit 19.12.98 ist das zweite N64-Golfspiel endlich erhältlich.

Titel: ...Augusta: Masters '98
Hersteller: .....T & E Soft.
Release (J): 19.12.98

Jump&Run

Die schönsten Bilder des Space World-Hits zeigen wir auf Seite 20.

Titel:Banjo & Kazooie's Big Ad.
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....März 1998

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release un-

Action

Noch immer genügt das Spiel der Lemmings-Erfinder nicht den Ansprüchen von Nintendo.

Titel: .....Body Harvest
Hersteller: .....Nintendo/DMA
Release (USA): 1998

Action-Adventure

Auf der Space World wurde leider keine neue Version der Kultfortsetzung gezeigt.

Titel: .....Castlevania 3D
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....April '98

Jump&Run

Rares zweite Jump&Run-Hoffnung wurde nicht auf der Space World '97 gezeigt.

Titel: .....Conker's Quest
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....3. Quartal '98

Jump&Run

Um an Super Mario 64 & Co. ranzukommen, müssen die Programmierer noch einiges tun.

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....2. Quartal 1998

Beat 'em Up

In der N-Zone 2/98 werden wir euch einen ausführlichen Bericht zu diesem Spiel präsentieren.

Titel: .....Fighter's Destiny
Hersteller: .....Imagineer
Release (D): .....1. Quartal '98

3D-Action

Ab sofort werden wir euch monatlich auf dem laufenden halten!

Titel: .....Forsaken
Hersteller: .....Acclaim/Probe
Release (D): .....April '98

Rennspiel

Erste Eindrücke von der neuen Space World-Version vermitteln wir auf Seite 16.

Titel: .....F-Zero X
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 1998

Beat 'em Up

Es steht fest, daß dieses Beat 'em Up einen anderen Namen erhalten wird.

Titel: .....G.A.S.P.
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März '98

Action-Adventure

Eine englischsprachige PAL-Version wird im 1. Quartal '98 erscheinen.

Titel: .....Goemon
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....1. Quartal '98

Beat 'em Up

Neben G.A.S.P. und Fighter's Destiny zweifellos das interessanteste Beat 'em Up.

Titel: .....Hiryu No Ken Twin
Hersteller: .....Culture Brain
Release (J): 28.11.97

Action-Adventure

Da Zelda verschoben wurde, ruhen alle RPG-Hoffnungen auf diesem Spiel.

Titel:Holy Magic Century Eltale
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....April '98

3D-Action-Adventure

Leider gibt es zu Hybrid Heaven noch immer kein Veröffentlichungs-Datum.

Titel: .....Hybrid Heaven
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....tba.

wahrscheinlich/unbekannt, MP =Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
7th Legion	RPG	Epic Meggames	
"Actionspiel"	Action	Capcom	??
"Actionspiel"	Action	DID/ Ocean	Mai '98
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
All Star Baseball '98	**Baseball**	**Acclaim**	**1998**
Art Of Fighting Twin	Beat 'em Up	SNK	??
Attack!	Action	GT Interactive	1998
"Beat'em Up"	**3D-Beat 'em Up**	**Takara**	**1998**
Bio Freaks	Beat 'em Up	Midway	1998
Bio Tetris	**Knobelspiel**	**Amtex**	**1998**
Buggie Boogie	**Rennspiel**	**Nintendo**	**??**
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Creator	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Cruis'n World	Rennspiel	Midway	1998
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1998
Dead Ahead	Beat 'em Up	Optical	??
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Donkey Kong World	64DD-Jump&Run	Nintendo & Rare	1998
Indiziert	3D-Action	GT Int.	??
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1998
Flights Of The U.N.	Flugsim.	Video System	1998
Freak Boy	**Knobelspiel**	**Virgin**	**1998**
Gex: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamic	1998
Golf	Golf	Nintendo	??
GoldenEye 007 II	**3D-Action**	**Rare**	**??**
Grand Prix Racing	Rennspiel	Video System	1998
GTi Club	**Rennspiel**	**Konami**	**1998**
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Hoops 64	Basketball	BMG	Kommt nicht!
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Jeopardy!	Denkspiel	Gametek	USA: 4. Quartal '97
Jikkyou Golf Tournament	Golf	Konami	??
Jungle Emperor	Arcade	Nintendo	1998
Kiratto Kaiketsu! 64	**Brettspiel**	**Imagineer**	**1998**
Kirby's Air Ride	**tba.**	**Nintendo**	**??**
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	??
Last Legion X	3D-Fighting	Hudson	Februar '98
Lego Racer	Rennspiel	Lego	??
Let's Smash	**Tennis**	**Hudson**	**1998**
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Macross	Arcade	Tomy	März '98
MicroMachines	Rennspiel	Midway	1998
MK 4	3D-Beat 'em Up	GT Interactive	1998
MK Mythologies	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	9.12.97
Morita Shogi	Strategie	Seta	1998
MRC2	Rennspiel	Imagineer	1998
NBA Fast Break 64	Basketball	Z-Axis	November 1998
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1998
NBA Live	Basketball	Electronic Arts	1998
NHL Hockey	Eishockey	Electronic Arts	1998
Olympic Hockey '98	Eishockey	Midway	1998
Pachinko World	**Simulation**	**Seta**	**??**
Paperboy	Arcade	Mindscape	1998
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1998
Pilotwings 64 2	Flugsim.	Nintendo	1998
Pro Baseball King 2	**Baseball**	**Imagineer**	**1998**
Puma Street Soccer	Fun-Fußball	Sunsoft	1998
Indiziert	3D-Action	GT Interactive	??
Raze	Arcade	Interplay	??
Rebel Moon Revolution	**3D-Action**	**GT Interactive**	**1998**
"Rennspiel"	64DD-Rennspiel	tba.	1998
"Rennspiel"	Fun-Rennspiel	Ubi Soft	1998
"Rennspiel"	Rennspiel	Takara	1998
Robotron X	Arcade	GT Interactive	1997
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	1998
Sim City 2000	Simulation	Imagineer	1998
Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1998
Super Off Road Challenge	Rennspiel	Midway	1998
Super Real Island	tba.	Seta	??
Syyrah	Denkspiel	Sunsoft	1998
Tales Of Phantasia	tba.	Namco	??
Tank	**64DD-Battle Game**	**Imagineer**	**1998**
"Tennispiel"	Tennisspiel	Ubi Soft	1998
Token Road	Wrestling	Hudson	??
Tomorrow never dies	**Action**	**MGM/Black Ops**	**??**
Thornado 64	Action	Factor 5	1998
Turok 2	**3D-Action**	**Acclaim**	**August 1998**
UEFA Soccer	Fußball	Ocean	1998
Unreal	3D-Action	GT Interactive	1998
Virtual Pro Wrestling	**Wrestling**	**Asmik**	**1998**
Wet Corpse	Arcade	Vic Tokai	??
World League Soccer	Fußball	Eidos	??
Wrecking Balls	Marble Madness-Clone	Acclaim	1998

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ascension	tba.	Ocean	1998
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Ghouls 'n' Ghosts	Jump&Run	Capcom	??
Int. Superstar Soccer 64 II	Fußball	Konami	Ende 1998
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Street Fighter	Beat 'em Up	Capcom	1998

Jump&Run

Jungle Emperor Leo ist das neueste 3D-Jump&Run von Shigeru Miyamoto.

Titel: . . . .Jungle Emperor Leo
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .Ende 1998

Baseball

Auf der E3 im Mai war es bereits spielbar, doch wo bleibt nun endlich das Spiel?

Titel: . . . .Ken Griffey Baseball
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (USA): 30.3.98

Anwendung

Zur Mario Artist-Reihe gehören Polygon Maker, Talent Maker und Picture Maker.

Titel: . . . . . .Mario Artist
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .Sommer ´98

Action

Infogrames (das zu Ocean gehört) hat Probleme bei der Weiterentwicklung.

Titel: Mission Impossible
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .2. Quartal 1998

64DD-RPG

Auf der Space World ´97 wurde leider nur ein Video gezeigt.

Titel: . .Mother 3 (Earthbound)
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .15. März 1998

Wintersportspiel

In der kommenden Ausgabe liefern wir endlich den versprochenen Riesenbericht nach.

Titel: N. Olympic Winter Games
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Januar/Februar ´98

Basketball

Mehr zu Nintendos erstem 64 Bit-Basketballspiel gibt es auf der Seite 14.

Titel: . . . . . .NBA Courtside
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (USA): . . . . . .April ´98

Basketball

Derzeit macht NBA Pro ´98 optisch einen besseren Eindruck als NBA Courtside.

Titel: . . . . . .NBA: Pro ´98
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Januar/Februar ´98

Basketball

Hoppla! Offensichtlich läßt man 98 aus und macht gleich eine 99er-Version.

Titel: . . . . . .NBA Jam ´99
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): 1.9.98

Eishockey

Eine ausführliche Reportage folgt in der nächsten Ausgabe.

Titel: . . . . . .NHL Breakaway
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (USA): . . . . . .Februar ´98

Simulation

Dieses Pocket Monster-Spiel wird als einziges für das normale N64 erscheinen!

Titel: . .Pikachu Genki De Chu
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .4. Quartal ´98

64DD-Simulation

Eine Art Fotosafari, in der man Schnappschüsse in der Welt der Monster macht.

Titel: . .Pocket Monster's Snap
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .Sommer ´98

64DD-Simulation

Hier kann man seine Monster gegen die Abgesandten eines Freundes antreten lassen.

Titel: Pocket Monster Stadium
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .Sommer ´98

Rennspiel

Rev Limit sieht äußerst vielversprechend aus und könnte sogar Top Gear Rally verdrängen.

Titel: . . . . . .Rev Limit
Hersteller: . . . . . .Seta
Release (J): . . . . . .4. Quartal ´97

Weltraumaction

Das wird wohl nichts! Nur ein einziger Programmierer arbeitet an dem Spiel...

Titel: Robotech: Crystal Dreams
Hersteller: . . . . . .Gametek
Release (D): . . . . . .Frühjahr ´98

Arcade

Ein Bericht zu diesem Titel folgt in einer der nächsten Ausgaben!

Titel: . . . . . .Silicon Valley
Hersteller: . . . . . .BMG
Release (USA): . . . . . .4. Quartal ´97

64DD-Simulation

Auf der Space World wurde die glänzende 64DD-Version des Klassikers erstmals gezeigt.

Titel: . . . . . .Sim City 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .Sommer ´98

Rennspiel

Nintendo wird das Spiel schon Ende Februar nach Deutschland bringen.

Titel: . . . . . .Snobo Kids
Hersteller: . . . . . .Atlus
Release (J): 19.12.97

Rennspiel

Kann Imagineer die Konkurrenz von Nintendo, Atlus und Kemco übertreffen?

Titel: . . . . . .Snow Speeder
Hersteller: . . . . . .Imagineer
Release (USA): 1998

Action-Adventure

Das putzige Jump&Run wurde sogar auf der Space World gezeigt.

Titel: . . . . . .Space Circus
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .Anfang 1998

3D-Action

Die Superman-Lizenz hat sicher eine Menge Potential. Kann Titus sie nutzen?

Titel: . . . . . .Superman
Hersteller: . . . . . .Titus
Release (USA): . . . . . .März 1998

RPG

Eine kuriose Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: . . . .Super Mario RPG 2
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 1998

Beat 'em Up

Tolle Animationen und durchdachtes Gameplay fielen auf der Space World ´97 auf.

Titel: . . . .Super Robot Spirits
Hersteller: . . . . . .Banpresto
Release (J): . . . . . .Januar ´98

Education

Endlich! Bandai hat eine Umsetzung des Hiteis für das N64 in Vorbereitung.

Titel: . . . . . .Tamagotchi World
Hersteller: . . . . . .Bandai
Release: . . . . . .1. Quartal ´98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Denkspiel

Das Warten lohnt sich! Nintendo wird dieses Spiel 1998 in Deutschland veröffentlichen.

Titel: .....Tetrisphere
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Halbjahr 1998

3D-Jump&Run

Kann Ubi Soft nach dem 32 Bit-Klassiker Rayman einen weiteren Superhit abliefern?

Titel: .....Tonic Trouble
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....März '98

Rennspiel

Nach Top Gear Rally wollen die Boss Game Studios einen Snowboard-Hit abliefern.

Titel: .....Twisted Edge
Hersteller: .....Kemco
Release (J): 1998

Schach

Wer seine ELO-Zahl ermitteln will, sollte sich dieses Schachspiel holen.

Titel: .....Virtual Chess
Hersteller: .....Titus
Release (D): .....1. Quartal '98

Knobelspiel

Ein aktueller Bericht zu diesem Knobelhit folgt schon bald.

Titel: .....Wetrix
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....März/April '98

Wrestling

WWF Warzone ist das erste N64-Wrestling-Game von Acclaim.

Titel: .....WWF Warzone
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Mai '98

Jump&Run

In Japan wird das Spiel nun am 21.12.97 endlich erscheinen!

Titel: .....Yoshi's Story
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....März '98

RPG

In Japan im März, in Deutschland wohl erst im September.

Titel: ..Zelda: Ocarina Of Time
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....März 1998

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung
Aerofighters Assault	3D-Shoot 'em Up	Video Systems	USA	73%
Cruis'n USA	Rennspiel	Midway	USA	53%
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%
Dual Heroes	**Beat 'em Up**	**Hudson**	**Japan**	**—**
Indiziert	**3D-Action**	**Midway**	**USA**	**—**
Goemon	Action-Adventure	Konami	Japan	83%
GoldenEye 007	3D-Action	Rare	USA/Europa	88%
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Tüftelei	Video System	Japan	60%
J-League Eleven Beat	**Fußball**	**Hudson**	**Japan**	**—**
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%
Mace: The Dark Age	**Beat 'em Up**	**Midway**	**Europa/USA**	**75%**
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	USA	76%
Wayne Gretzky's Hockey '98	**Eishockey**	**Midway**	**USA**	**—**
WCW vs. NWO	**Wrestling**	**THQ**	**USA**	**—**
Wheel Of Fortune	**Denkspiel**	**Gametek**	**USA**	**—**
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%
Wild Choppers	**3D-Action**	**Seta**	**Japan**	**—**

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

Diddy Kong Racing dt. Version 94,90

Bomberman 64 dt. Version 94,90

Lamborghini 64 dt. Version 139,90

Blastcorps dt.	114,90
Cham. Twist dt.	149,90
Clayfighter.. dt.	144,90
Darkrift dt.	139,90
F1 Pole Pos. Dt.	139,90
Extreme G dt.	139,90
GretzkyHockey dt.	129,90
Lylat Wars dt.	139,90
Mario 64 dt.	94,90
Mario Kart 64 dt.	94,90

TOPHITS DES MONATS

GOLDENEYE 007
PAL VERSION
149,90

FIFA 98
DT. VERSION
129,90

MRC dt.	139,90
Misch. Makers dt.	94,90
NFL Quarterb. dt.	139,90
NBA Hangtime dt.	129,90
SF Rush dt.	139,90
Star Wars dt.	139,90
Turok e.Pal	139,90

Zubehör N64

Nintendo 64 dt.	299.--
Pad (ver. Farben)	59,90
Shark Pad	69,90
Gamebuster	vorb.
Lenkrad + Pedale	149,90

Mace Dark Age dt. Version vorb.

Nagano Winter Olympics dt. Version ab Januar

Goemon dt. Version 149,90

Top Gear Rally dt.Version 139,90

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236 Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.Versandkosten 10,90 DM

CHART ATTACK

LESERCHARTS

		N64	Monat
1.	(7)	**Super Mario 64**	7
2.	(1)	Mario Kart 64	5
3.	(3)	Int. Superstar Soccer 64	6
4.	(Neu)	Lylat Wars	1
5.	(2)	Extreme G	2
6.	(9)	GoldenEye 007	2
7.	(8)	Wave Race 64	7
8.	(5)	Turok: Dinosaur Hunter	8
9.	(4)	Blast Corps	4
10.	(Neu)	Bomberman 64	1
11.	(Neu)	Diddy Kong Racing	1
12	(Neu)	Top Gear Rally	1
13	(Neu)	Clayfighter 63 1/3	1
14	(12)	MRC	2
15	(6)	Shadows of the Empire	7

Erstaunlich! Im siebten Monat schaffte Super Mario 64 die Rückkehr an die Spitze der Charts, während es in den vergangenen Monaten bis auf Platz 7 abgerutscht war. Demnächst erwarten wir übrigens Diddy Kong Racing ebenfalls ganz vorne. Top Gear Rally hängte die Autorennspiel-Konkurrenz erwartungsgemäß deutlich ab!

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

		N64	Monat
1.	(Neu)	**Diddy Kong Racing**	1
2.	(1)	Extreme G	2
3.	(Neu)	Bomberman 64	1
4.	(Neu)	Top Gear Rally	1
5.	(3)	F1 Pole Position 64	2
6.	(5)	ISS 64	6
7.	(Neu)	Multi Racing Championship	1
8.	(2)	Lylat Wars	3
9.	(Neu)	Lamborghini 64	1
10.	(-)	Mario Kart 64	5
11.	(Neu)	Clayfighter 63 1/3	1
12.	(-)	Turok: Dinosaur Hunter	7
13.	(-)	Super Mario 64	6
14.	(-)	Wave Race 64	6
15.	(6)	Blast Corps	4

Mit sage und schreibe sechs Nezugängen kehrte endlich Leben ein, Überraschungen gab es jedoch nicht! Diddy Kong Racing stürmte überlegen auf Platz 1, während Extreme G Rang 2 vor Bomberman 64, Top Gear Rally und F1 Pole Position 64 verteidigen konnte. MRC und Clayfighter 63 1/3 gelang ebenfalls der Neueinstieg in die Charts.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	**Diddy Kong Racing**	1
2.	(Neu)	Puyo Puyo Sun 64	1
3.	(3)	Baku Bomberman	3
4.	(1)	Jikkyou World Soccer	2
5.	(-)	Mario Kart 64	6
6.	(-)	Starfox 64	5

Puyo Puyo Sun

Die Lage in den offiziellen japanischen Verkaufscharts aller Videospielesysteme sieht für Nintendo nach der Space World '97 endlich wieder besser aus! Diddy Kong Racing plazierte sich mit antsändigen 65.148 verkauften Einheiten innerhalb einer Woche auf Platz 3. Dahinter folgen Puyo Puyo Sun 64 und Baku Bomberman! Wo wird Yoshi's Story landen?

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	**Diddy Kong Racing**	1
2.	(Neu)	NFL Quarterback Club '98	1
3.	(1)	GoldenEye 007	4
4.	(Neu)	Madden 64	1
5.	(Neu)	Aero Fighters Assault	1
6.	(2)	Top Gear Rally	2

Diddy King Racing

Mit absoluten Rekord-Verkaufszahlen verdrängte Diddy Kong Racing das drei Wochen lang führende NFL Quarterback '98 auf Rang 2. Bislang hat sich kein Videospiel so schnell und so oft verkauft wie Diddy Kong Racing! Das überragende GoldenEye 007 konnte sogar noch Platz 3 behaupten und Madden 64 und Aero Fighters Assault auf die hinteren Ränge verweisen.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 47), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	Zelda: Ocarina of time	7
2.	(2)	Yoshi's Story	2
3.	(Neu)	F-Zero 64	1
4.	(Neu)	Turok 2	1
5.	(Neu)	Mission Impossible	1
6.	(6)	Banjo Kazooie´s Big Adv.	2

Im Westen nichts Neues! Nach wie vor führen Zelda 64 und Yoshi's Story unangefochten die Liste der meistgewünschten Spiele an. Es ist sogar zu erwarten, daß Zelda 64 bis zum kommenden Sommer die Most Wanted-Charts behaupten wird. Kann 1080° Snowboarding im nächsten Monat mit eingreifen?

CROSS
Computersysteme GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Zweigstelle
Tel.: 0251-511160
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo-Fr 11.00-18.30
Sa 11.00-14.00

Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo-Fr 10.00-18.30 Sa 11.00-14.00
Ladenlokal werktags: 11.00-19.00

RF-Modulator-Set nur 39.-
Rumble Pack nur 49.-
Padverlängerung nur 19.-
Controller nur 59.-

Memory-Cards 1 Meg 39.- 4 Meg nur 79.-
Gamebuster nur 89.-
Multinormer nur 39.-

Nintendo 64 inkl. Controller, Scart-Adapter, AV-Kabel 289.-

Lamborghini nur 139.-

Diddy Kong Racing nur 89.-

FIFA Soccer 98 nur 129.-

Mace nur 144.-

Top Gear Rally nur 139.-

Extreme G nur 139.-

John Madden Football nur 129.-

NFL Quarterback Club nur 139.-

Nagano Winter Olympics nur 144.-

Cruis´n USA nur 89.-

Goemon 5 nur 139.-

Goldeneye nur 144.-

Wave Race	89.-	BlastCorps	109.-	F1 Pole Position	139.-
Mario 64	89.-	Lylat Wars	133.-	Mischief Makers	89.-
Mario Kart	89.-	MRC	139.-	Wayne G.Hockey	129.-
Star Wars	129.-	ISS 64	129.-	San Francisco R.	133.-
Turok	129.-	Dark Rift	139.-	Chameleon Twist	129.-
Hexen 64	129.-			Clayfighter 63 1/3	139.-
Bomberman	89.-	Dual Heroes	179.-	NBA Hangtime	129.-
Mario-Hilfe	24.-	SCW	179.-	Wild Choppers	179.-

= ist erschienen = bald erhältlich = Hardware

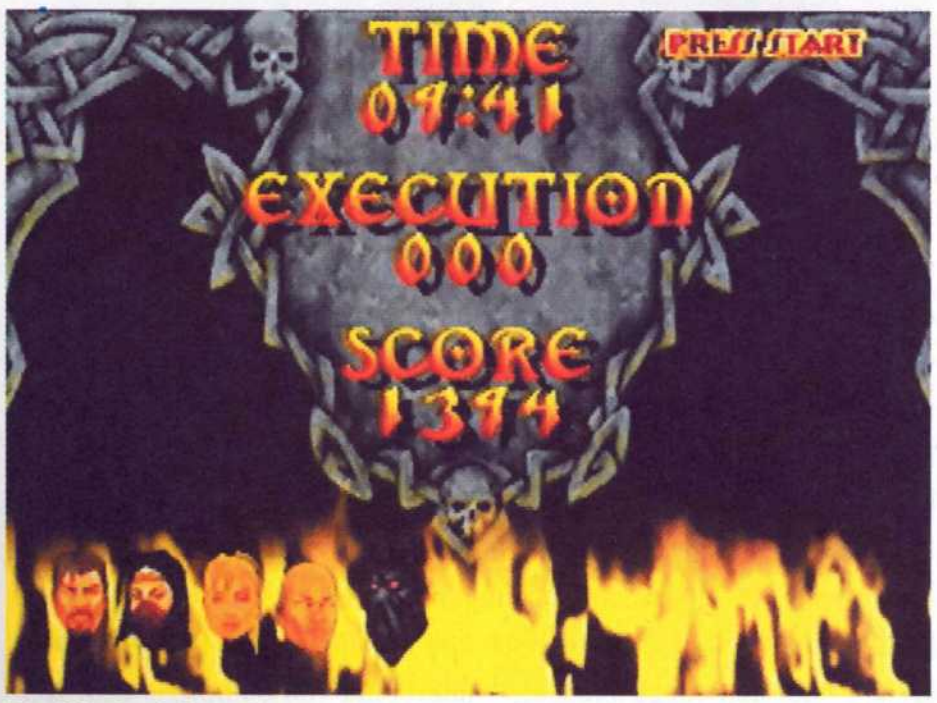
Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen V... uroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM ... kasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell ... llwert von lieferbaren Soft... und Prei... reicht. Produkt- Lager Do... sind ausschließlich Versandpreise ab Annahme... unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei ...gerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Händleranfragen sind erwünscht.

CROSS schafft das Porto ab!
Bestellen Sie einfach per Lastschrift! Wir liefern dann ab 2 lieferbaren Titeln porto- und nachnahmefrei! Jetzt Unterlagen anfordern! ... das ist Service!

Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Midway

MACE: THE DARK

Mit einem abschließenden Fatality Move durchschneidet Takeshi einen seiner Gegner in zwei Hälften.



Die Köpfe deiner Gegner werden im Gore-Mode als Siegestrophäen aufgespießt. Für ausgeführte Fatality Moves gibt es Extrapunkte.

Viele Special Moves äußern sich als magische Zauberkräfte.

Nachdem sich vor ein paar Monaten erst ihre Kriegsgötter in den Haaren hatten, ziehen nun Midways neueste Warrior in die Schlacht gegen die dunklen Mächte der Finsternis. Uns erwartet ein weiteres martialisches Beat 'em Up-Spektakel mit gewohnt brutalem Showdown.

Die Tatsache, daß viele von Midways vergangenen Werken auf der Indizierungsliste gelandet sind, tat weder dem Erfolg ihrer Spiele einen Abbruch noch entschärften sie deshalb den Inhalt ihrer neuen Produktionen. Nur verzichten sie wie im vorliegenden Fall auf eine offizielle Veröffentlichung in Deutschland und vertrauen darauf, daß sich die Fachhändler eine PAL-Version aus Österreich oder England besorgen.

Im tödlichen Zweikampf!

Von den 16 verfügbaren Charakteren sind bis auf vier Stück alle gleich zu Beginn auswählbar. Mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden sowie den gängigsten Variationsmöglichkeiten hinsichtlich Zeitlimit und Continue-Funktion tritt man standesgemäß entweder gegen einen menschlichen Herausforderer oder aber im Arcade-Stil gegen die gesamte Horde der Computergegner an. Neben ein paar einfachen Fußtritten besitzt jeder Kämpfer seine persönliche Hieb- und Stichwaffe, die er bestens beherrscht und mit der er seinem Gegner klaffende Wunden beibringen kann. Von der Streitaxt des Barbaren Ragnar über das Hinrichtungsbeil des Executioners bis hin zum Morgenstern eines Mordos Kulls oder den scharfen Schwertern der hübschen Koyasha ist so ziemlich jedes Mordwerkzeug vertreten, das man sich wünschen kann.

MEINE MEINUNG!

Ist ein Beat 'em Up-Game weniger gewaltverherrlichend, wenn kein Blut fließt? Egal, vom technischen und spielerischen Wert ist Mace: The Dark Age so ziemlich das beste, was mir in puncto bewaffnete Fights je begegnet ist. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

AGE

Links: Zu Beginn sind nur 12 der insgesamt 16 auswählbaren Wettkämpfer verfügbar.
Rechts: Den Gegner zu besiegen, ohne selbst einen Treffer wegzustecken, wird besonders gewürdigt.

Die Kraft und Stärke eines Warriors wird wie üblich durch Werte wie Schnelligkeit oder Reichweite einer anderen Waffe ausgeglichen. Die Schauplätze der Auseinandersetzungen reichen dabei von der dunklen Folterkammer bis hin zur fernöstlich orientalischen Oase oder einem Königspalast. Anstelle eines Ringes, den die Kontrahenten nicht verlassen dürfen, sind viele Schauplätze von individuellen Begrenzungen wie beispielsweise Holzgeländern oder aber teils säurehaltigen Wasserbecken eingefaßt. Manche Umgebungsdetails verhindern einfach nur ein weiteres Zurückweichen des Unterlegenen, andere dagegen erweisen sich als tödliche oder zumindest energieverzehrende Fallen. Zudem gibt es auch noch ein paar ausgefallenere Details, wie zum Beispiel die hin- und herpendelnden Beile in der Folterkammer des Executioners, die man nicht aus den Augen verlieren sollte. Höhenunterschiede wie Stufen, Podeste und dergleichen können nur im Sprung zurückerobert werden und erfordern mitunter ein geschicktes Zurückdrängen des Angreifers, der nunmehr von oben herab auf dich einprügeln kann. So wie die düsteren 3D-Locations die richtige Spielatmosphäre verbreiten können, so erzeugen die martialischen Schreie, FX sowie die donnernde Sprachausgabe eine schaurig-schöne Gänsehaut.

Oliver Preißner

Die rasierklingenscharfen Säbel von Al Rashid haben eine enorme Reichweite und sind deshalb äußerst effektiv einzusetzen.

Der blinde Xiao Long kämpft stets sehr zurückhaltend, nutzt aber überlegt jede Deckungslücke des Gegners gnadenlos aus.

BEWERTUNG

Titel:	MACE: The Dark Age
Genre:	3D-Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Nein
Controller Pak:	Nein
Levels:	16 Warrior, 2 Endgegner
	+ 6 versteckte Charaktere
Preis:	ca. DM 160,-
Datenträger:	64 MBit-Modul
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Atari/Midway
Release:	1. Quartal '98

Grafik:	75%
Sound:	69%
Dauerspaß:	73%
Gesamtwertung:	75%

Beurteilung: The Dark Age stellt das technisch bisher brillanteste Beat 'em Up-Game auf dem N64 dar. Die Animationen sind gelungen, die Transparenzeffekte einfach sehenswert, und das Gameplay ist hart und brutal, aber auch anspruchsvoll und fair.

CYBER SPACE
64 BIT POWER

P 307 BU SUPER PAD 64
P 307 GN SUPER PAD 64
P 307 SZ SUPER PAD 64

P 383 TREMOR PAK
Echtes Feeling
• Für Nintendo 64 • Vibrationseinheit für N64
• Ermöglicht starke Vibrationen
• Energiesparfunktion
• Benötigt 2 Batterien, AA
unverbindl. Preisempf. DM 19,95

P 307 RT SUPER PAD 64
Farbenfrohes Spielvergnügen
• Für Nintendo 64
• Analog- und Digital-Pad • Digitales Steuerkreuz
• Mini-Analog-Joystick • Acht Funktionstasten
• Slot für die Memory-Card • Z (Trigger) Taste
unverbindl. Preisempf. DM 49,95

SV 377 MEGA MEMORY CARD N64
Der Hit zum Speichern
• Kompatibel mit N64 • Speicherung im Komprimierungsverfahren • 32-fache Speicherkapazität
• Zwei Tasten zur Seitenauswahl • LCD Display
• 2 MBit Speicherkapazität (physikalisch)
• Bis zu 480 Spielstände speicherbar
unverbindl. Preisempf. DM 89,95

SV 382 VORTEX N64
Steuergefühl in der dritten Dimension
• Für Nintendo 64 • Analog und digital
• Acht Bewegungsrichtungen & Feuertasten
• LED Status Indikator
• Programmierbar • Zeitlupe
• Großer Standfuß für erhöhte Stabilität
• Force Feedback • Drei Funktionen in einem
unverbindl. Preisempf. DM 129,00

SV 303 SUPER PAD 64
Spielkomfort muß nicht kostspielig sein
• Für Nintendo 64 • Digitales Steuerkreuz
• Mini-Analog-Joystick • Neun Funktionstasten
• Slot für die Memory-Card
unverbindl. Preisempf. DM 44,95

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

INTERACT GAME PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Fussball, 1-4 Spieler, EA

FIFA '98

N-ZONE HIT

Nach sechsmonatiger Regentschaft von Konamis Int. Superstar Soccer 64 schickt sich nun Electronic Arts an, seinen neuesten FIFA-Sproß auf den Referenz-Thron zu hieven. Ob die offiziellen Bundesliga-Teams, ein motivierender WM-Modus, die deutsche Sprachausgabe und eine hervorragende Optik dabei helfen, verrät unser Test!

Selbst wenn FIFA 64 für sich alleine gesehen ein wirtschaftlicher Erfolg war, bei Electronic Arts ist man sich durchaus bewußt, welchen Schaden dieser technisch bestenfalls mittelmäßige Nintendo 64-Titel dem bislang astreinen EA Sports-Image zufügte. Insbesondere auch deswegen, weil Konkurrent Konami mit Int. Superstar Soccer 64 in der Zwischenzeit nicht nur die potentiellen Käufer besser bediente, sondern auch überlegen demonstrierte, was technisch möglich ist. Die Frage ist nun, ob die Käufer Electronic Arts erneut ihr Vertrauen schenken oder aufgrund der verständlichen Enttäuschung über FIFA 64 bewußt einen Bogen um FIFA '98 machen.

FIFA 1965?

Erfreulicherweise gestand Electronic Arts die Fehler bei FIFA 64 ein und gelobte für FIFA '98 Besserung. Beispielsweise mußten sich die Fachredaktionen der Videospiele-Presse ihre Testmuster nicht wieder im Fachhandel besorgen (was übrigens schon darauf hinwies, daß Electronic Arts selbst mit der Qualität von FIFA 64 nicht zufrieden war), sondern hatten Gelegenheit, vor der Veröffentlichung eine Endversion ausführlich zu testen. Wir durften beispielsweise schon Mitte November als erste Redaktion Deutschlands das herbeigesehnte 96 MBit-Modul unter die Lupe nehmen und konnten uns davon überzeugen, daß FIFA '98 alles andere als ein leicht verbesserter Nachfolger von FIFA 64 ist (das man scherzhafterweise schon als FIFA 1964 bezeichnete). FIFA '98 ist im Grunde genommen eine komplette Neuentwicklung, die dem großen Rivalen ISS 64 in einigen Punkten überlegen ist.

Offizielle FIFA-Lizenz

Der größte Vorteil liegt sicherlich in der offiziellen FIFA-Lizenz, die diesmal nicht nur alle wichtigen Nationalligen (inklusive Bundesliga mit allen originalgetreuen Teams und Spielern) umfaßt, sondern auch das Nachspielen der WM-Qualifikationsrunde ermöglicht. So kann man nun beispielsweise Bertis Buben eine erneute Zitterpartie gegen Albanien ersparen und souverän in die erste Runde des WM-Turniers in Frankreich einziehen. Übersteht man auch diese Partien erfolgreich, geht es in die alles entscheidende Final-Runde, die im K.o.-System ausgetragen wird. Generell ist die der FIFA-Lizenz zu verdankende Fülle an reali-

stischen Mannschaften und den dazugehörigen Superstars absolut erstaunlich. Egal welche Profimannschaft der Welt man antreten lassen möchte – in FIFA 98 ist sie enthalten!

Auf dem Platz liegt die Wahrheit!

Selbst wenn die gesamte Präsentation mit ihren schicken, aber dennoch funktionellen Menüs und übersichtlichen Icons äußerst bemerkenswert gelungen ist, so interessiert sich der wahre Fußballfan dennoch nur für das Geschehen auf dem Platz, das wahlweise von deutschen oder englischen (!) Reportern kommentiert wird. Neben Martin Siebel, einem weniger bekannten DSF-Sprecher, sind mit ZDF-Sportchef Wolf-Dieter Poschmann und Sat 1-Unikum Werner Hansch gleich zwei (abschaltbare) Stars des Reportergewerbes am Mikro anzutreffen, aufgrund geringen Modulspeicherplatzes beschränken sie sich jedoch auf immer passende Standard-Floskeln, ohne dabei die einzelnen Spieler beim Namen zu nennen. Unterm Strich gewinnt das Spiel dennoch alleine schon durch die deutschen Kommentatoren und die aktuellen Bundesliga-Teams einige Prozentpunkte gegenüber ISS64, wovon es beim Gameplay nur wenige abgeben muß.

Der Ball ist rund

Das Ziel von EA Sports war es schon immer, eine Sportart möglich exakt zu simulieren. Alleine deswegen sollte ein FIFA-Titel eigentlich nicht so leicht erlernbar und locker spielbar sein wie beispielsweise ein ISS64, bei FIFA ´98 gelang die Symbiose zwischen guter Spielbarkeit und realitsnahem Geschehen jedoch beinahe perfekt. Wer sich bei EAs früheren Simulationen häufig darüber ärgerte, daß er selbst nach langer Spielzeit kein Tor erzielte, wird bei FIFA ´98 erleichtert aufatmen. Hier muß man nicht unbedingt ein Profi sein, um das Netz zum Wackeln zu bringen. Man merkt dabei nicht nur deutlich, daß die FIFA ´98-Entwickler Konamis Best-

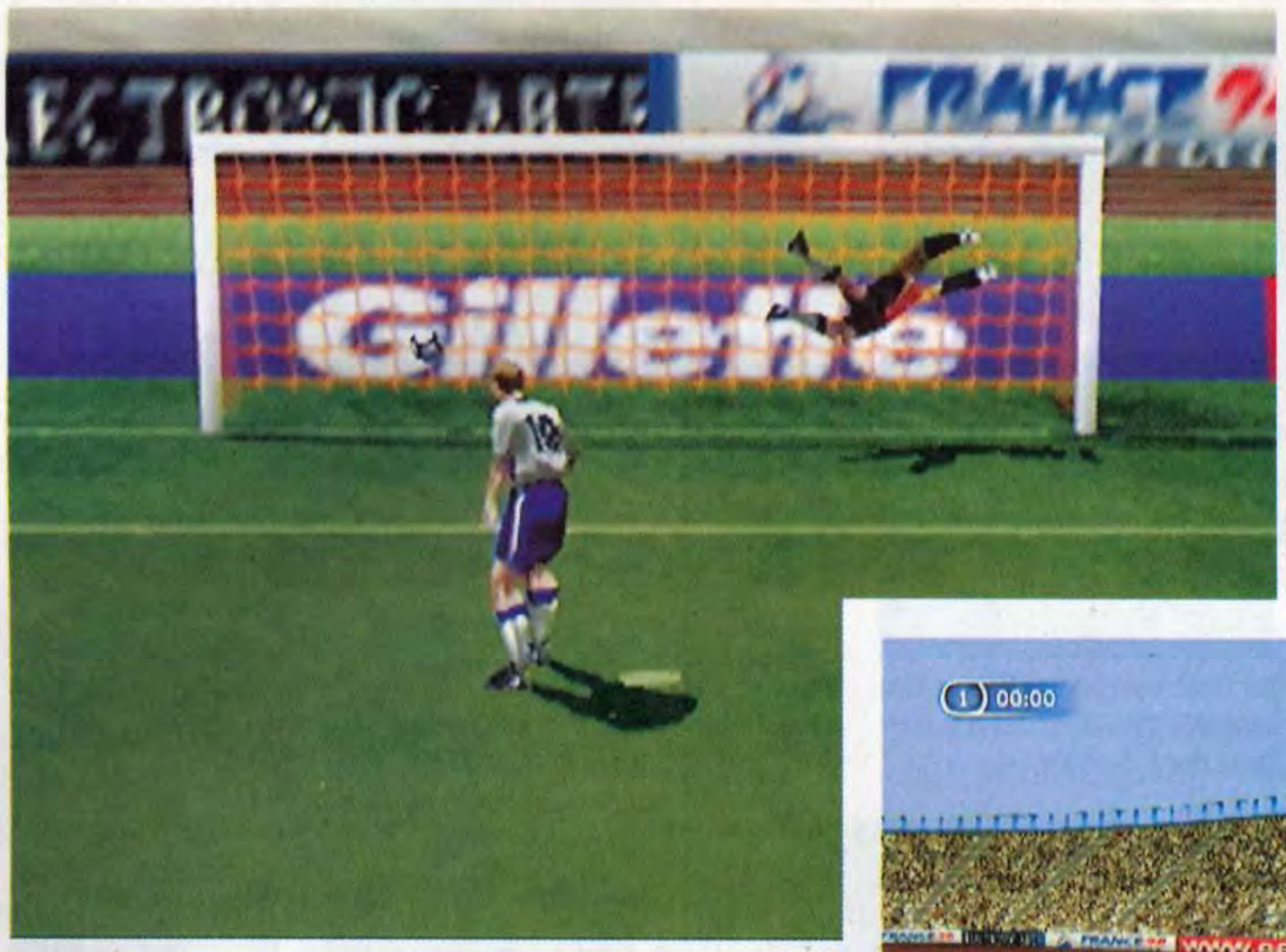
Im Strafraumgetümmel bemerkt man die gute Künstliche Intelligenz der Mitspieler.

Im vorzüglichen Replay kann man die spektakulärsten Szenen noch einmal bewundern. Das Motion-Capturing der Spieler wurde übrigens mit Nationalspieler Andreas Möller erarbeitet.

Es gibt nicht nur zahlreiche Vereinsmannschaften und Nationalmannschaften, sondern auch über 16 originalgetreue Stadien plus Halle in FIFA 98 zu bewundern.

Beim Eckstoß und ähnlichen Aktionen wird kurz auf eine spezielle Nahkamera umgeschaltet, die für absolutes TV-Feeling sorgt.

Es gibt zwar einige auflockernde Animationen, ISS64 ist in diesem Punkt jedoch dennoch um einiges überlegen.



Die Angst des Schützen vor dem Elfmeter. Gewinnen kann eigentlich nur der gut steuerbare Torwart.

Im Flutlicht werfen die Spieler sogar vier unterschiedliche Schatten (oben rechts). Vom Einlaufen bis zum Elfmeterschießen – FIFA '98 hält sich an das reale Vorbild (oben).

seller ausgiebig spielten, sondern auch, daß sie im Umgang mit der Nintendo 64-Hardware einige Fortschritte gemacht haben. Es sind zwar bei weitem nicht so viele unterhaltsame Animationen wie in ISS64 eingebaut (von denen die meisten ohnehin nicht zum eigentlichen Spiel gehörten), allerdings sehen die per Motion Capturing flüssig animierten Spieler und die den Original-Vorbildern nachempfundenen Stadien (insgesamt über 16) deutlich realistischer aus, was nicht zuletzt an der erstmals verwendeten mittleren Auflösung liegt, die mehr Details erlaubt. Besonders schick wurden übrigens diverse Witterungseffekte gestaltet, die sogar die maßstäbesetzende PC-Version nicht bieten kann. Spielt man im Flutlicht, werfen die Spieler nicht nur einen, sondern sogar vier Schatten. Tritt man im Regen oder Schneeregen an, darf man erstmals dreidimensional Tropfen und Schneeflocken auf den Rasen segeln sehen, wobei nur hier der häufig zitierte N64-Nebel die Sicht erschwert.

It's in the game?

So schön Grafik und Sound nun allerdings auch sein mögen, ohne die Beseitigung der zahlreichen Schwachstellen aus FIFA 64 wäre auch FIFA '98 nur ein bedingt empfehlenswertes Fußballspiel. Beispielsweise verzichtet der Ball nun auf seine allzu ruckeligen Alleingänge und fliegt schön und flüssig von Spieler zu Spieler. Diese wiederum gehorchen, ohne zu zögern, den umfangreichen Steuerungskommandos, die per Analogstick und allen dazugehörigen Buttons eingegeben werden. Wer ein bißchen Zeit hat, sollte im Trainingsmodus einmal ausgiebig mit den Z- und C-Buttons spielen, er wird staunen, zu welchen Bewegungen die den echten Stars nachempfundenen Spieler fähig sind. Es gibt übrigens nicht nur 8 verschiedene Kontrollmöglichkeiten, sondern man kann auch das Zielen und das Köpfen entweder selbst übernehmen oder der Konsolenautomatik überlassen. Der einzige kleine Schwachpunkt des Spiels liegt darin, daß das Scrolling nicht ganz ruckelfrei ist, die perfekte Anpassung an den PAL-Standard läßt uns über diesen Malus jedoch hinwegsehen. Als besonderen Gag packte man übrigens noch einen kompletten Song der englischen Britpop-Stars und Oasis-Muffel Blur auf das Modul. Außerdem darf man sogar in der Halle spielen, die mit schicken transparenten Banden und rutschigem Holzboden neue Herausforderungen bietet.

Hans Ippisch

Nur wenn Regen oder Schnee fällt, gibt es Nebel auf dem Bildschirm zu sehen.

MEINE MEINUNG!

Keine Frage, Electronic Arts macht die FIFA 64-Schlappe deutlich wett und legt ein rundum gelungenes Fußballspiel mit schicker Optik, hervorragender deutscher Sprachausgabe und verschwenderisch vielen Spieloptionen vor. Nur wer nicht auf umfangreiche Tastenbelegungen steht und extremen Realismus verabscheut, sollte vorsichtshalber probespielen. Alle anderen dürfen beruhigt zugreifen! Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

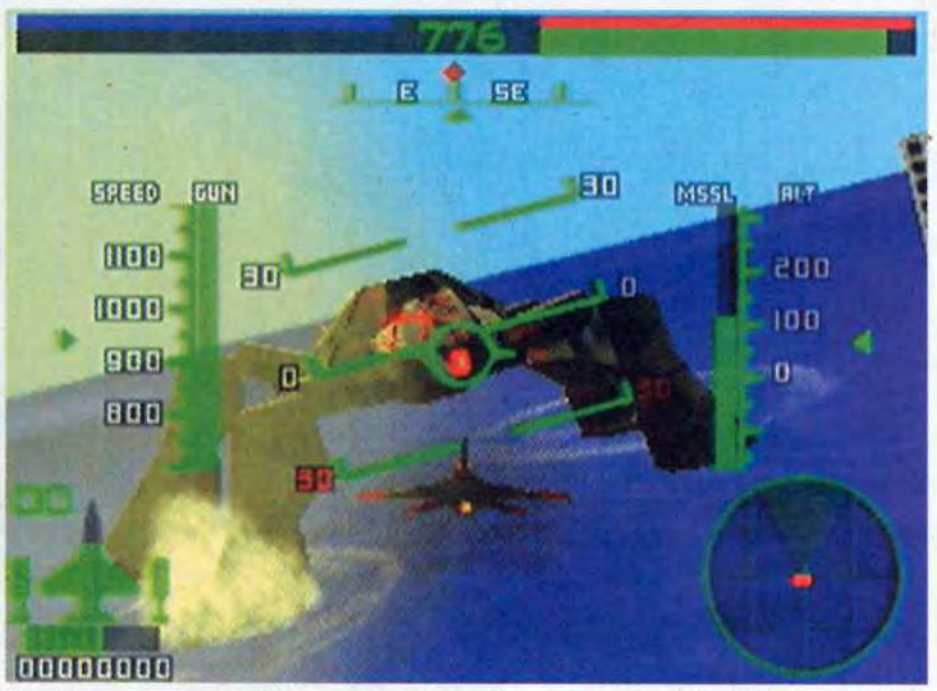
Titel: FIFA 98: Die WM-Qualifikation
Genre:.....Fußball
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game: .....Ja
Controller Pak: .....123 Blocks
Levels:.....4 Spielmodi + Training
Preis: .....ca. DM 139,-
Datenträger:.....96 MBit-Modul
Hersteller: .....Electronic Arts
Entwickler: .....EA Sports
Release:.....19.12.97

Grafik: 80%
Sound: 86%
Dauerspaß: 93%

Gesamtwertung: **90%**

Beurteilung: Deutsche Sprachausgabe, langfristig motivierende und abwechslungsreichere Spielmodi sowie eine komplexere Steuerung machen FIFA '98 zum derzeit anspruchsvollsten Fußballspiel für das Nintendo 64.

Dein letztes Stündchen hat geschlagen: Dein Jet verwandelt sich in einen rauchenden Feuerball.



Die Endgegner besitzen eine dicke Panzerung und eröffnen gezielt das Feuer auf dich.

3D-Shoot 'em Up, 1-2 Spieler, Paradigm

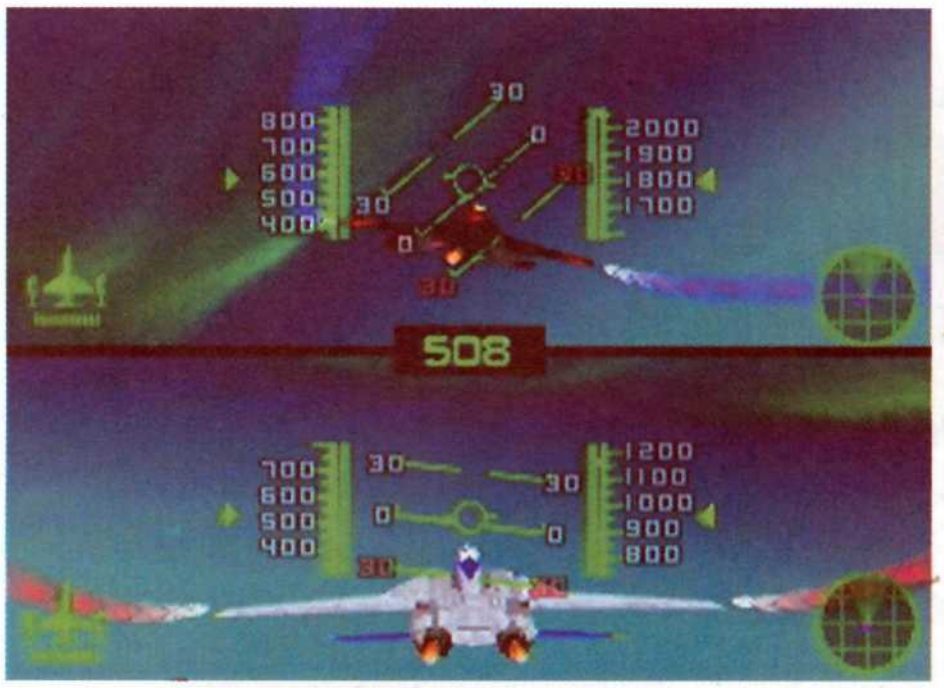
AEROFIGHTERS ASSAULT

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): ~~1. HÄLFTE 1998~~

Nachdem sie bereits mit Pilotwings 64 den friedlichen Nintendo-Himmel eroberten, wollen die Paradigm-Entwickler jetzt mit schwindelerregender Flugakrobatik und nervenaufreibenden Dogfights für ein actiongeladenes Flugerlebnis sorgen.

Vier Piloten beziehungsweise unterschiedliche Flugzeuge stehen zur Auswahl, die nicht nur mit unterschiedlichen Waffensystemen aufwarten können, sondern auch durch individuelle Flugeigenschaften glänzen. Angefangen von der etwas schwerfälligen A-10 Thunderbold und der mit effektiven Lenkwaffen ausgerüsteten F14 Tomcat bis hin zu den futuristischeren Vögeln, der sogenannten FS-X oder der SU-35 Super Flanker, sorgen allein schon die diversen Modelle für abwechslungsreiche Luftkämpfe. Der Mangel an Geschwindigkeit und Wendigkeit wird in der Regel durch eine stärkere Panzerung der Maschine oder höhere Durchschlagkraft ihrer Raketen oder der Bordkanone ausgeglichen. Neben zwei Bonus-Levels stehen acht Einsätze auf dem Programm. Egal ob man Bodenziele ins Visier nimmt oder sich mit gegnerischen Jets herumplagt, man darf das vorgegebene Zeitlimit nicht außer acht lassen, in dem man seine Mission erfüllen muß. Meist gilt es, irgendein Zielobjekt, sei es einen gigantischen Langstreckenbomber oder eine schwimmende Festung, zu eliminieren, doch allein schon die Schlacht gegen deren Begleitschutz hat es in sich. Damit selbst blutige Anfänger nicht das Gefühl für oben und unten verlieren, kann man das Flugverhalten der Jets etwas glätten, das richtige Flugfeeling kommt jedoch erst auf, wenn auch Loopings und Rollen zum Standard-Repertoire des Piloten geworden sind. Die technischen Möglichkeiten des N64 werden hervorragend ausgenutzt, so daß man neben absolut detaillierten 3D-Szenarios beein-

AEROFIGHTERS



Gegen einen zweiten Mitspieler lassen sich aufsehenerregende Luftkämpfe fliegen.

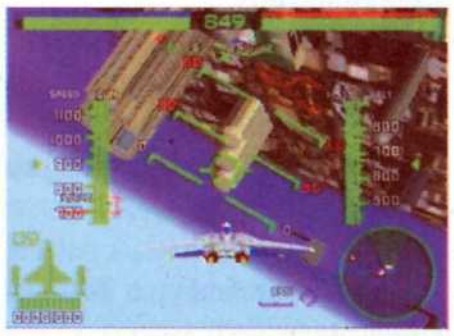
MEINE MEINUNG!

Egal ob man im Tiefflug auf ein Schiff zurast, sich durch die Häuserschluchten im überfluteten Tokio schlängelt oder den Hintermann mit einem gewagten Looping abzuhängen versucht, hier wird man selbst zum heldenhaften Top Gun-Piloten. Selbst wenn die 3D-Optiken relativ langsam und die Missionen etwas monoton sind, für mich heißt es: „Raketen raus und abgedreht, heute feiere ich meinen eigenen 'Independence Day'"!

Oliver

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

druckend realistische Licht- und Transparenzeffekte bewundern kann. Ob man nun durch Nebelfetzen, trümmerreiche Explosionswolken abgeschossener Feinde oder gegen das blendende Sonnenlicht steuert – noch kein Spiel konnte so stark das Gefühl vermitteln, tatsächlich am Steuerknüppel eines schnellen Jägers zu sitzen. Die etwas gebremste Empfindlichkeit der Steuerung verhindert ein unkontrollierbares Drehen und Rotieren der Umgebung und macht das luftige Spektakel hervorragend spielbar. Das Anlocken der Raketen auf die Targets sowie das Auskurven feindlicher Abfangjäger erfordert dennoch Geschick und einen geübten Umgang mit den Triebwerken, den Air-Brakes sowie dem Seitenruder. Wem das immer noch nicht genügt, der darf schließlich noch einen zweiten Mitspieler zu einem Duell in den Wolken herausfordern.



Im Profi-Modus lassen sich Flügelrollen sowie senkrechte Steig- und Sturzflüge praktizieren.

Diese Walker ist der Endgegner in der allerersten Mission.

Der Start wird mit einer kleinen Zwischenanimation gezeigt.

Oliver Preißner

BEWERTUNG

Titel:.....Aerofighters Assault
Genre:.....3D-Shoot 'em Up
Spieler:..... 1-2
Schwierigkeitsgrad:.. Mittel-schwer
Levels:.....8 + 2 Bonusstages
Save Game:Ja (Highsc. + Continues)
Hersteller: Paradigm/Video Systems
BRD Release:.....1. Hälfte 1998
Import aus:..... USA
Störfaktor Sprache:..... Gering

Grafik: 77%
Sound: 65%
Dauerspaß: 76%

IMPORT

Gesamtwertung: **73%**

SPIELE 3000

MEGA-SPIELE zu Einführungspreisen

NINTENDO 64

Grundgerät deutsche Version incl. Control Pad, AV-Kabel, Scart-Adapter *299.-*
Control Pad orig. (blau, schwarz, rot, grün, gelb oder grau) *49.90*
Control Pad Verlängerung *18.-*
Super Pad 64 (blau, schwarz, rot oder grün) *46.90*
Super Pad 64 Plus (schwarz, Dauerfeuer, Zeitlupe) *47.90*
MAKO Pad (transparent, Dauerfeuer, Zeitlupe) *55.90*
Alpha 64 Joypad (14 Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe, LCD-Display) *59.90*
Shark Pad Pro (transparent, Dauerfeuer, Zeitlupe) *65.90*
ARCADE Shark (Spielhallengefühl, stabil) *89.90*
Fight and Flight Stick (Spielhallengefühl, super) *109.90*

Memory Card (Controller Pak) orig. *33.-* fremd *27.90*
Memory Card 4-fach (blau, schwarz, rot, grün, transparent, gelb) *36.-*
Memory Card 16-fach *75.90*
Memory Card 32-fach *84.90*
Rumble Pak orig. *34.90*
Rumble Pak (funktioniert ohne Batterien) *26.90*
Rumble Pak mit integr. Memory Card *39.90*
Madkatz Lenkrad, neu, mit Rumble Effekt, Pedalen, Memory-Card-Schacht *139.-*
Mini Lenkrad Ultraracer 64 74.90
Antennenkabel orig. *46.-* fremd *39.-*

Unsere Spiele sind für Deutschland vorgesehen - also keine Probleme!

Versand per Nachnahme DM 6.90 Porto zzgl. Nachnahmegebühr ● Vorkasse (Euroschecks) DM 4.50 ● ab DM 250.- (ohne ● Grundgerät) portofrei
Vorbestellservice: für noch nicht lieferbare Spiele!

BLAST CORPS	106.-
BOMBER MAN 64	88.-
CHAMELEON TWIST	114.-
CLAYFIGHTER 63 1/3	129.-
DARK RIFT	129.-
DIDDY KONG RACING	85.-
EXTREME G	132.-
F1 POLE POSITION (GRAND PRIX F1)	127.-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	127.-
LAMBORGHINI 64	127-
Lylat Wars (Starfox 64) incl Rumble Pak	127.-
Mario Kart 64	86.-
Mischief Makers	86.-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	133.-
NAGANO OLYMPICS	134.-
NBA Hang Time	125.-
NBA (in the Zone) Pro98	128.-
NFL QUATERBACK CLUB 98	125.-
PILOTWINGS 64	106.-
STAR WARS	125.-
Super Mario 64	86.-
Super Mario 64 Spieleberater	24.80
Top Gear Rally	127.-
TUROK Dinosaur Hunter	125.-
WAVE RACE	86.-
Wayne Gretzky 3d (Ice) Hockey	128.-
JOUST X	125.-
HEXEN 64	127.-
FIFA 98	125.-
San Francisco Rush	127.-
MADDEN 64	127.-
SNOWBOARD KIDS	85.-

Tel 07021-976860
Fax 07021-976861

Unsere ausführliche Preisliste gegen 1.10 in Briefmarken.
SPIELE 3000 · Schieferweg 21 · 73275 Ohmden

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

IN EIGENER SACHE

Der Kunde ist König! Dieses Sprichwort ist nicht nur eine abgedroschene Phrase, wir nehmen diese Empfehlung äußerst ernst, wie die aktuelle Ausgabe einmal mehr beweist. Obwohl wir persönlich ein Poster für eine alles andere als mehrheitsfähige Einrichtung halten, ließen wir uns von den zahlreichen Postkarten und Leserbriefen gerne umstimmen, in denen ihr nach einem Poster verlangt habt. Zu verdanken habt ihr dies übrigens auch dem durchschlagenden Erfolg von N-Zone, der sich in Form von stetig ansteigenden Verkaufszahlen, Abobestellungen und größer werdendem Anzeigenaufkommen äußert. Übrigens, ab 1.1.98 gibt es auf Pro7, RTL 2 und Super RTL zahlreiche Fernseh-Spots zu N-Zone!

Die Redaktion

Schickt Eure Briefe an:

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

N64 VS. PSX

1. Welches Game ist besser, F1 Pole Position 64 (N64) oder Formel 1 '97 (PSX)? Antwortet bitte ehrlich.

N-ZONE Solche Fragen beantworten wir grundsätzlich nicht, da wir uns als Fachmagazin für Nintendo-Produkte sehen. Behaupten wir, daß das N64-Spiel besser ist, heißt es, daß wir eben ein typisches Nintendo-Hochjubel-Blatt sind. Behaupten wir, daß das PS-Spiel besser ist, ziehen wir uns den Zorn der zahlreichen N64-Jünger zu. Wir vergleichen deshalb nur Nintendo-Produkte untereinander.

2. Kann man Original-Nintendo 64 US-Pads ohne Probleme und Folgen mit der Pal-Version verwenden?

N-ZONE Ja, kann man.

3. Lohnt sich ein S-VHS-Fernseher für das N64? Ist die Bildqualität wirklich soviel besser?

N-ZONE Je besser der Fernseher, umso schärfer und angenehmer das Bild, allerdings nur dann, wenn man auch das Nintendo 64 mit einem entsprechenden Kabel ausstattet.

4. Bietet Diddy Kong Racing auch einen Grand Prix-Modus oder nur Einzel-Rennen?

N-ZONE Einen gewöhnlichen Grand Prix-Modus bietet das Spiel leider nicht. Dafür ist eigentlich der Abenteuer-Modus gedacht, in dem man mehrere Rennen gewinnen muß.

5. Wie soll man eigentlich bei den kommenden Rumble Pak-Games absaven können? Der Memory Slot ist doch dann schon belegt!

N-ZONE Korrekt, allerdings gibt es bei all diesen Spielen ein spezielles Menü, in dem man das Rumble Pak kurzfristig gegen eine Memory Card austauschen kann. Seit neuestem gibt es außerdem auch von Drittherstellern Kombinationen aus Rumble Pak und Controller Pak! Mehr dazu in den Zubehör-Tests auf Seite 22!

6. Ihr vergleicht Extreme G oft mit WipEout. Ist die Steuerung bei dem Acclaim-Titel denn genauso schwierig und muß sie erst erlernt werden? Oder braucht man fast keine Eingewöhnungszeit?

N-ZONE Die Steuerung beherrscht man bei Extreme G eigentlich sehr schnell, wichtig ist vor allem, die Kurse auswendig zu lernen.

7. Wo und wie finde ich Yoshi in Super Mario 64?

N-ZONE Dazu brauchst du alle 120 Sterne. Dann wird die Kanone auf dem Gelände des Schlosses auftauchen. Damit kannst du Mario auf das Dach des Schlosses schießen, wo Yoshi und eine Menge Extraleben warten.

9. Ist ein Nachfolger zu diesem Game geplant?

N-ZONE Ein Nachfolger zu Super Mario 64 ist definitiv in Arbeit. Wahrscheinlich wird man nicht nur zu zweit spielen, sondern auch in die Rolle von Luigi (Marios Bruder) schlüpfen können.

Stefan Pelzer, T-Online.de

64 DISK DRIVE

Kann man bereits jetzt sagen, ob das japanische DD-Laufwerk

mit einem deutschen Nintendo 64 kompatibel sein wird? Ich persönlich habe eine japanische Konsole, auf der auch die amerikanischen Spiele laufen (Veränderung des Schachts). Ich habe sie umbauen lassen, so daß sie ausgezeichnete Bilder auf meinem Fernsehgerät liefert. Wenn ich jetzt das japanische DD-Laufwerk anschließe, würde es hierbei voll kompatibel sein oder würde nur japanische Software darüber laufen (Länderabfrage)? Vielleicht haben Sie darüber einige Informationen?

N-ZONE Konkrete Informationen lassen sich natürlich überhaupt noch nicht geben, man darf jedoch davon ausgehen, daß die europäischen PAL-Konsolen mit den NTSC-Drives aus Japan und den USA nicht kompatibel sein werden. Frühestens im Juli 1998 (dann erscheint das 64DD nämlich endlich) können wir Definitives sagen!

Windirsch Franz
(wahrscheinlich ein Oldie auf dem Spielesektor (42 Jahre), aber mir bringt es den richtigen Ausgleich zum Berufsleben)

INTERNET

Ich möchte euch fragen, ob man am aktuellen Gewinnspiel nur mit einer realen Postkarte teilnehmen kann oder auch über eine hübsche eMail? Denn, um ehrlich zu sein, empfinde ich es als nicht angebracht, der Post 1,- DM zu schenken, wenn es auch so schnell und unkompliziert gehen könnte, oder?

N-ZONE Prinzipiell hast du recht, allerdings ist es bei einem Gewinnspiel nicht so unkompliziert, wie du meinst. Alle Karten landen nämlich in einem riesigen Postsack, aus dem wir dann die Gewinner ziehen. (Mehrfacheinsender werden von vornherein aussortiert). Eine eMail läßt sich hier nur schwer unterbringen, müßten wir die eMails ausdrucken, dann würden wir jeden Tag derzeit alleine dafür 100 Blatt Papier benötigen. Ich hoffe, du siehst ein, warum es nicht geht! In deinem Fall haben wir aber einmal eine Ausnahme gemacht!

Ingolf Loehl, 46535 Dinslaken

HYBRID HEAVEN

Ich kaufe mir jeden Monat die N-Zone, und nie finde ich Berichte von Hybrid Heaven. Es wäre toll, wenn ihr mehr darüber schreiben könntet, denn mich würde interessieren, wieviele Levels das Spiel hat und was das Ziel des Games ist. Hat sich der Release von Hybrid Heaven geändert oder ist er immer noch im Frühjahr ´98?

N-ZONE Davon abgesehen, daß wir bereits in der Ausgabe 10/97 einen halbseitigen Bericht zu Hybrid Heaven hatten, gab es bisher keine neuen Infos! Noch nicht einmal auf der Space World ´97 wurde eine neue Version gezeigt. Derzeit gibt es noch nicht einmal ein definitives Veröffentlichungsdatum, was darauf hindeutet, daß das Spiel erst Ende 1998 kommen wird. Aktuelle Infos gibt es übrigens jeden Monat im Spiele-Lexikon.

Phillipp Rother, 78467 Konstanz

GAME KILLER

Erst einmal möchte ich euch sagen, daß euer Magazin das beste Single Format-Mag auf dem deutschen Markt ist. Dies liegt vor allem daran, daß ihr immer objektiv seid, obwohl ihr nur Nintendo-Spiele bewertet. Deswegen habe ich auch ein Abo. Nun habe ich noch ein paar Fragen.

1. Erscheinen irgendwann einmal auch Chipkarten für den Game Killer? Wenn nicht, würde ich gerne wissen, was ihr bzw. die anderen Leser von solch „tollem" Zubehör haltet/halten?

N-ZONE Bislang gibt es leider noch keine uns bekannte Karten für den Game Killer. Dataflash hat lediglich solche Karten „in Planung".

2. Jetzt noch zu etwas anderem. Ich wäre eigentlich schon für ein Poster, sofern es aus Glanzpapier besteht. Wie wäre es mit Extreme G oder einem indizierten Spiel von GT Interactive?

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du?
Welche Konsole willst du kaufen?
Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Diddy Kong)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Games Boy News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____ Ausgaben.

7. Falls du andere Videospiele-Magazine kennst: Gefällt dir N-Zone
❑ besser oder
❑ schlechter als die Konkurrenz?

8. Falls du N-Zone gerade zum ersten Mal gekauft hast, was war der Grund dafür?
_____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
News (S.4-7)	___	❑	❑	❑
Space World: 64 DD (S. 8-9)	___	❑	❑	❑
SW: Zelda (S. 10-11)	___	❑	❑	❑
SW: 1080° (S. 12)	___	❑	❑	❑
SW: NBA Courtside (S. 14)	___	❑	❑	❑
Acclaim Sports Soccer (S. 21)	___	❑	❑	❑
Zubehör-Tests (S. 22)	___	❑	❑	❑
FIFA 98-Test (S. 32-34)	___	❑	❑	❑
Diddy Kong-Poster (S.35-38)	___	❑	❑	❑
Space World Poster (S.39-42)	___			
Aero Fighters Assault (S.44)	___	❑	❑	❑
Leserbriefe (S. 46-48)	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes (S. 50)	___	❑	❑	❑
Diddy Kong-Lösung (S. 52-61)	___	❑	❑	❑
Extreme G-Lösung (S. 62-65)	___	❑	❑	❑
Bomberman 64-Lösung (S. 66-68)	___	❑	❑	❑
T & T Sammelkarten (Umschlagseite)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 1/98)
Ausgabe: _____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____
_____

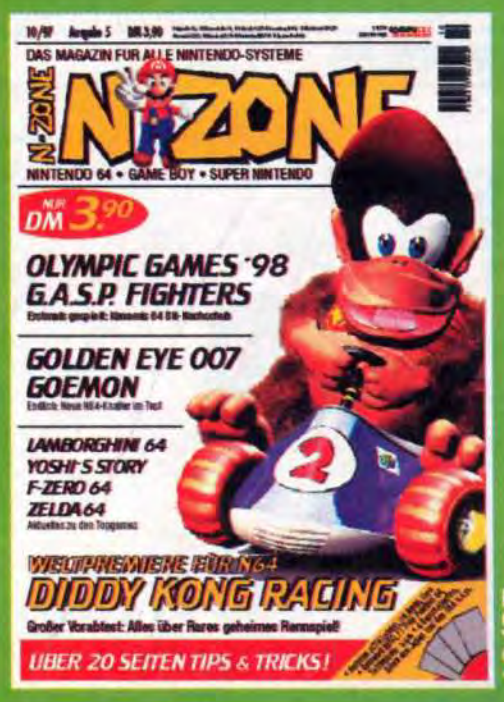
15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 1• Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.



BESTELLEN!
NACHBESTELLEN!
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 10/97	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 11/97	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 12/97	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)
❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
❒ Bequem per Bankeinzug
Konto.-Nr.
BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

N-ZONE Zu indizierten Spielen dürfen wir leider grundsätzlich keine Poster machen, ein Poster zu Extreme G wäre durchaus im Bereich des Möglichen.

Steffen Hessler, 44869 Wattenscheid

CLAY FIGHTER 63 1/3

Bis jetzt war ich von eurem Magazin absolut begeistert. Makellos kritisch, informativ und aktuell. Klar, es gab ein paar kleine Schwachstellen wie zum Beispiel die unsicheren Release-Daten, für die ihr aber letztendlich nichts könnt. Aber als ihr Clay Fighter 63 1/3 getestet habt (das ich schon einen Monat lang besitze), ging mir der Hut hoch. Während alle meine Freunde und Bekannten, die das Game gespielt haben, absolut begeistert waren, gebt ihr dem Spiel schlappe 66%. Gut, der Sound ist zum Teil nicht gerade atemberaubend und liegt zwischen 64 und 75 Prozent. Dank der ruckeligen Animationen und der auftretenden Grafikfehler liegt auch die Grafikwertung nicht über 75%, aber im Dauerspielspaß und im generellen Gameplay hätte das Spiel 80 bis 90% verdient. Wer auf eine Wertung zwischen 60 und 70% kommt, kann das Spiel nicht länger als eine halbe Stunde gespielt haben. Spätestens nach 1 bis 2 Stunden stören die ruckligen Animationen nicht mehr im geringsten, und die Tatsache, daß meine Freunde alle schlechter sind als ich und dank mangelnder Optionen die Kampfstärke nicht individuell einstellbar ist, hat den Spielspaß nicht beeinflußt, wie sie mir berichteten, denn es macht einfach Spaß, und ich finde es total witzig. Gut, vielleicht ist das Spiel nicht jedermanns Sache, aber daß die Gesamtheit der Redaktion dem Spiel nur 66% gibt, läßt entweder darauf schließen, daß ihr eine generelle Abneigung gegen 2D-Prügelspiele habt oder einfach nur zuwenig Humor. Ich bin zwar nach wie vor ein begeisterter Anhänger eurer Zeitschrift, aber so eine Fehlbewertung schreckt mich sehr ab. Vielleicht liegt ihr ja bei den anderen Spielen auch falsch?

N-ZONE Zunächst einmal sind 66% beileibe keine schlappe Bewertung. Eine Wertung von über 60% bedeutet, daß das Spiel für Freunde des Genres empfehlenswert ist, ab 70% dürfen auch die aufhorchen, die dieses Genre normalerweise nicht so sehr mögen. Welches die Kritikpunkte an diesem Spiel sind (dessen Entstehung wir übrigens mehrere Monate verfolgt haben), hast du bereits selbst erwähnt. Hier möchte ich noch hinzufügen, daß das Spielgefühl recht mittelmäßig ist und den Spieler nicht so einbindet wie andere populäre Prügelspiele, die wir sehr schätzen. Deinem Prinzip folgend, müßte man nur jedes Produkt lange genug spielen, dann gewöhnt man sich an die Schwachpunkte. Unsere Aufgabe besteht jedoch darin, objektive und für jeden verständliche Wertungen abzudrucken. Auf dem Nintendo 64 ist technisch eine ganze Menge mehr möglich. Wenn wir dem Spiel schon jetzt in der Gesamtwertung 85% geben, was sollen wir dann tun, wenn es einmal Clay Fighter 64 1/4 gibt, das mit flüssigen Animationen, gutem Sound und individuellen Kampfstärken aufwartet? Sollen wir dann 105% geben? Daß selbst Interplay nicht mit der Qualität des Spiels zufrieden war, läßt sich übrigens deutlich erkennen: Zum einen erschien das Spiel nicht wie angekündigt im Juli, zum anderen verschickte man keine fertigen Testversionen rechtzeitig vor der Veröffentlichung. Nur wenn man eine entsprechende Wertung zusicherte, durfte man schon von der Vorabversion einen Test machen. Da unserer Ansicht nach Clay Fighter 63 1/3 nicht mehr als 66% verdient hat, konnten wir erst einen Test machen, als die fertigverpackte Version (übrigens völlig überraschend) bei Acclaim Deutschland eintrudelte. Die gleiche Taktik wurde übrigens seinerzeit auch bei FIFA 64 genutzt, das sogar noch deutlich schlechter war. Insgesamt gesehen ist Clay Fighter 63 1/3 ein ordentliches Spiel mit einigen Schwachpunkten, das für Genre-Freunde empfehlenswert ist, ihm aber eine Gesamtwertung von über 80% zu geben, wäre unfair allen anderen Titeln gegenüber.

Timon Glatt

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Habt ihr euch schon einmal überlegt, warum manche Programmierer einen Cheat für eine versteckte Strecke einbauen, anstatt diese gleiche zu präsentieren und somit das Interesse am Spiel zu steigern? Na ja, ganz so ist es nun auch wieder nicht, denn meistens sind geheime Autos oder Zusatzkurse ja Belohnung für ein erfolgreiches Abschneiden. Trotzdem ist es immer wieder interessant, was sich alles in einem Spiel verstecken kann. Was würdet ihr denn so einbauen? Ein Bild von euch etwa, euer Lieblingsauto oder einen Level, in dem ihr gegen die Backstreet Boys kämpft. Laßt eurer Fantasie ruhig freien Lauf! Michael Erlwein

AEROFIGHTERS ASSAULT (USA)

Farben ändern
Wenn man eine neue Farbe für sein Flugzeug haben will, dann muß man nur ganz einfach die R-Taste bei der Flugzeugauswahl drücken. Und im Handumdrehen hat man einen neuen Anstrich angebracht.

F-15 Jet
Du mußt beim Titelbildschirm (den mit Press Start) die folgende Kombination eingeben: C links, C unten, C rechts, C oben, C links, C rechts, C unten. Nun kannst du eine F-15 fliegen, in der auch noch ein völlig neuer Pilot sitzt.

WCW vs. NWO: WORLD TOUR (USA)

Als Diamond Dallas Page spielen
Bei der „League Challenge“ wählst du die WCW an und spielst so lange, bis du zu „Dallas Page“ kommst. Besiege ihn, und du kannst ihn dann im Auswahlmenü als Charakter anwählen.

Als Glacier spielen
Dazu mußt du nur die „IU“ im „League Challenge“-Modus besiegen.

Als Joe Bruiser und Black Widow kämpfen
Hast du dann alle unterschiedlichen Spielmodi durchgespielt, so bekommst du ein neues Menü namens „Whole World Wrestling“. Wenn du dann noch im „Heavyweight“ und im „Cruiserweight“ erfolgreich bist, so kommst du zu einer Art Endgegner. Wenn du ihn besiegst, so kannst du ihn später anwählen. Beim WWW Super Heavy ist es eben Joe Bruiser und beim WWW Super Cruiser Black Widow.

Als Macho Man Randy Savage spielen
Dazu mußt du die NWO im „League Challenge“-Modus besiegen. Danach kannst du auch Macho Man auswählen.

Als Wrath spielen
Wähle „DOA“ aus und spiele bis zu „Wrath“. Wenn du ihn dann besiegst, so kannst du ihn später auswählen.

SAN FRANCISCO RUSH (USA)

Auch SFR ist eine wahre Freude in Sachen Cheats & Codes. Also aufgepaßt, hier kommen eine ganze Menge Codes (diesmal nach dem Menü sortiert, in dem ihr die Codes eingeben könnt):

Bei der Fahrzeugauswahl:
- Reifen hinten ändern: C rechts halten, dazu dann C links drücken, loslassen, C links halten, dazu dann C rechts drücken,
- Reifen vorne ändern: C links halten, dazu dann C rechts drücken, loslassen, C rechts halten, dazu dann C drücken
- Nebelfarbe ändern: Z halten und dann C unten, C unten, C unten drücken
- Autos zu Minen: C rechts, C rechts, Z, C unten, C oben, Z, C links, C links

Im Setup-Screen
- Schwerkraft verändern: Z halten, oben, unten. Dann Z loslassen und oben, unten, oben, unten drücken
- Zeit abschalten: Z halten, dazu C unten und dann C oben, Z weiter halten und dazu dann C oben und C unten drücken
- Kollisionen abschalten: links, rechts halten und C rechts, loslassen, C oben, C links, C unten, Z
- Pylonen zu Minen: L-Taste, R-Taste abwechselnd dreimal schnell drücken
- Strecken auf dem Kopf fahren: oben, rechts, unten, links, unten, rechts, oben, links drücken
- Kein Wegverlust bei Unfall: Z halten und C links, C rechts, C rechts, C links drücken
- keine Pick-Ups mehr: C oben viermal schnell drücken

Teil 1: Die ersten beiden Welten

DIDDY KONG RACING

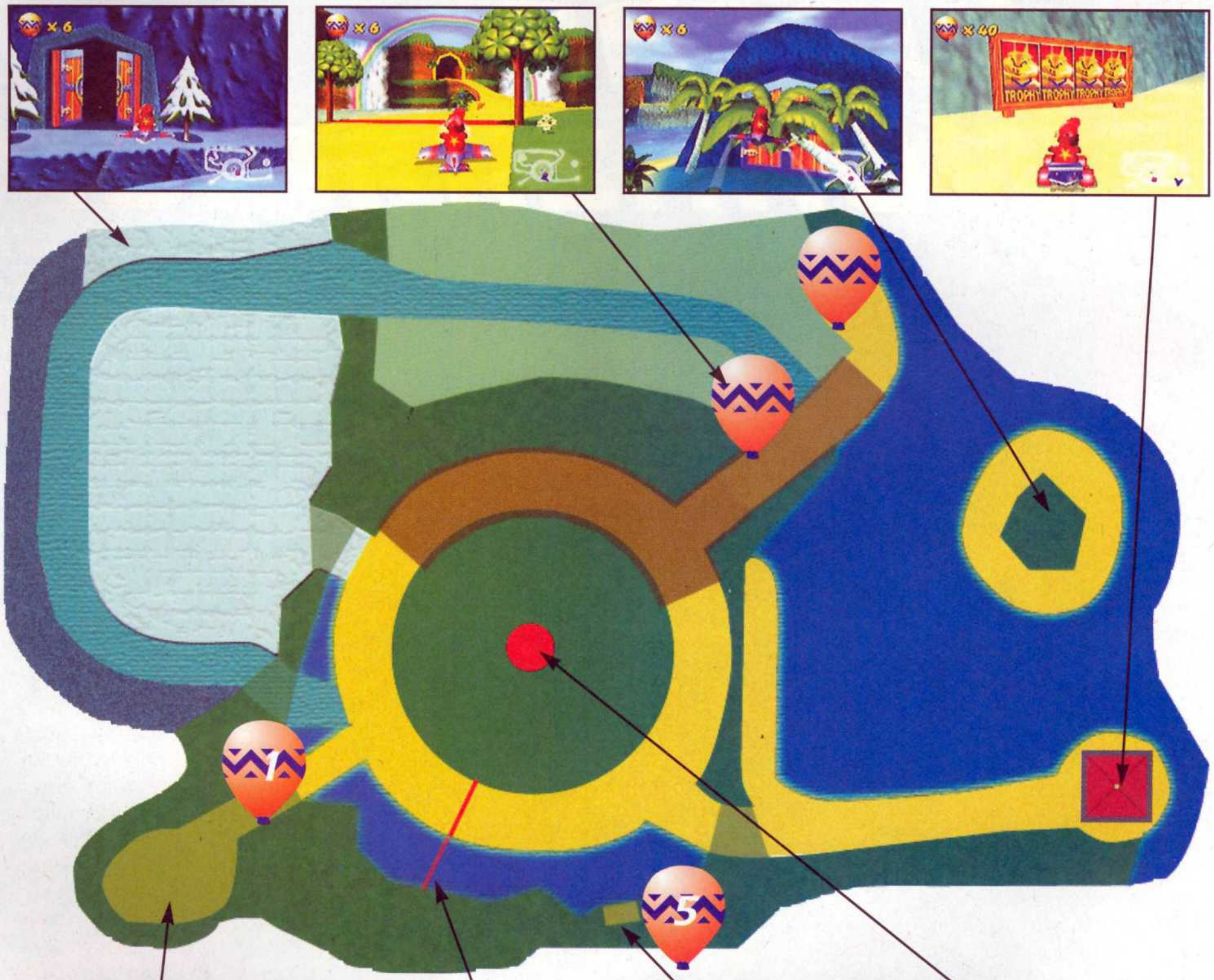
Aus dem Weg, Mario Kart 64, deine Zeit ist vorbei! Diddy Kong Racing hat die kühnsten Erwartungen übertroffen. Wir zeigen die Geheimnisse von Dinoland und Schneeberg, den ersten beiden Welten. Die Streckennamen ließen wir in Englisch, so wie sie über den Türenzu sehen sind.

Den Eingang zum eisigen Schneeberg findest du hier auf einem Vorsprung. Du brauchst das Flugzeug, damit du diese Stelle erreichen kannst.

Nachdem du die ersten vier Welten bewältigt und alle Turniere gewonnen hast, brauchst du den goldenen Ballon, den es hier zu finden gibt, um weitermachen zu können.

Hier betrittst du Sherbert Island. Benutze das Flugzeug oder das Hovercraft, um hinzukommen – mit dem Auto brauchst du zu lange!

Nachdem du die ersten vier Welten geschafft und alle Turniere gewonnen hast, geht's zur Plakette, damit dich der Leuchtturm in das Übermorgenland bringt.



Hier betrittst du Dinoland, die erste Welt. Der erste Ballon befindet sich gleich am Eingang des Tunnels.

Manchmal wird dich Raj zu einem Rennen herausfordern – wenn du ihn schlägst, bekommst du einen Ballon.

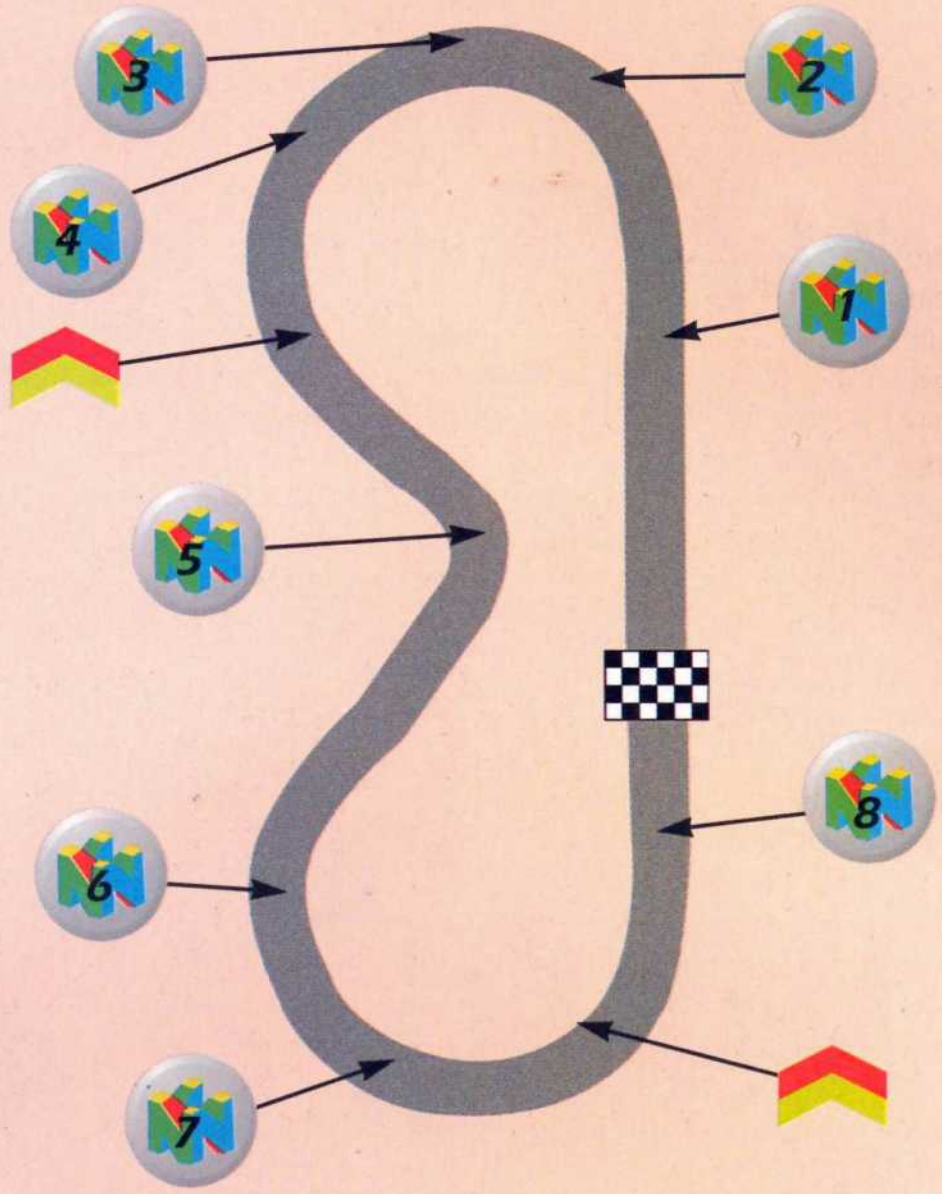
Betrete den gespenstischen, fast märchenhaften Drachenwaöd, indem du durch diesen Wasserfall hindurchfährst.

Wechsle dein Fahrzeug, indem du den Zauberer Raj hier aufsuchst. Hupe einmal kräftig, wenn er nicht da ist.

DINOLAND

Ancient Lake

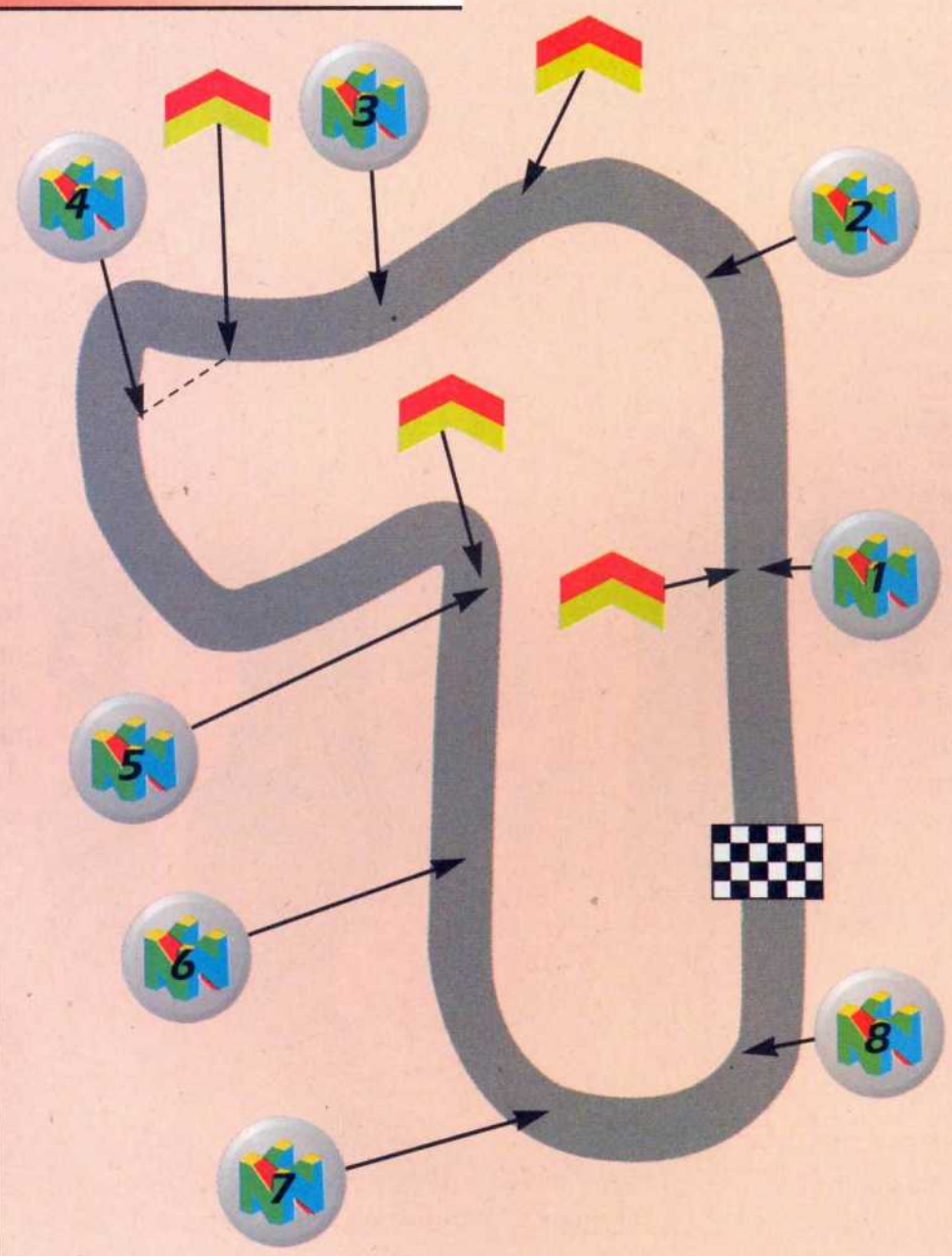
Am Anfang von Dino Domain begibst du dich auf deinen ersten Kurs: Ancient Lake. Du mußt hier Erster sein, um den goldenen Ballon zu bekommen. Nur mit diesem hast du Zugang zum nächsten Kurs. Sobald du alle Kurse von Dino Domain als Erster bewältigt und den Triceratops am oberen Ende des Spiralkurses besiegt hast, mußt du die Kurse noch einmal wiederholen.



Beim zweiten Durchgang mußt du acht Silbermünzen auf jedem Track einsammeln und Erster werden. Nun gilt es, die Speed-Boosts (siehe Markierungen) einzusetzen und Fehler zu vermeiden. Die Münzen im See lassen sich verhältnismäßig leicht finden – sammle sie also schon während der ersten Runde ein und konzentriere dich in den folgenden darauf, den ersten Platz zu erreichen.

Fossil Canyon

Nach Beginn dieses Kurses mußt du den ersten Speed Boost opfern, um die erste Silbermünze zu erwischen. Halte dich am inneren Rand des Tracks, um auch die zweite Münze zu bekommen. Dann nimmst du den Weg weiter, um auf den nächsten Speed Boost zu treffen und unterwegs auf die dritte Münze zu zielen. Der Boost schleudert dich fast bis zum nächsten – nutze ihn, um über den Teich zu springen und am gegenüberliegenden Ufer die vierte Münze einzusacken. Fahre enge Kurven, indem du den Right Shoulder-Button und die Bremse drückst. So erreichst du den nächsten Speed Boost und die Silbermünze Nr. 5, die fast unmittelbar danach folgt.



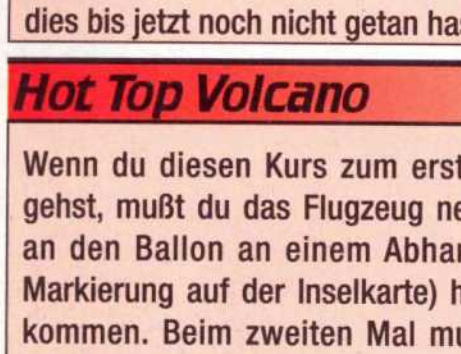
Bleibe in der Mitte des Kurses, hol' dir die sechste Münze und fahre die Strecke dann weiter entlang, um auch die siebte Münze zu erreichen. Mit der achten Münze mußt du dich bis zur nächsten Runde gedulden, wenn sich der Kurs direkt vor der siebten teilt. Mach dir keine Sorgen, wenn du eine der Münzen verfehlst, behalte deine Geschwindigkeit bei und hol dir die Münzen in den folgenden Runden. Versuche, stets vor den anderen herzufahren, damit es nicht zu Kollisionen kommt, die dich ausbremsen könnten.

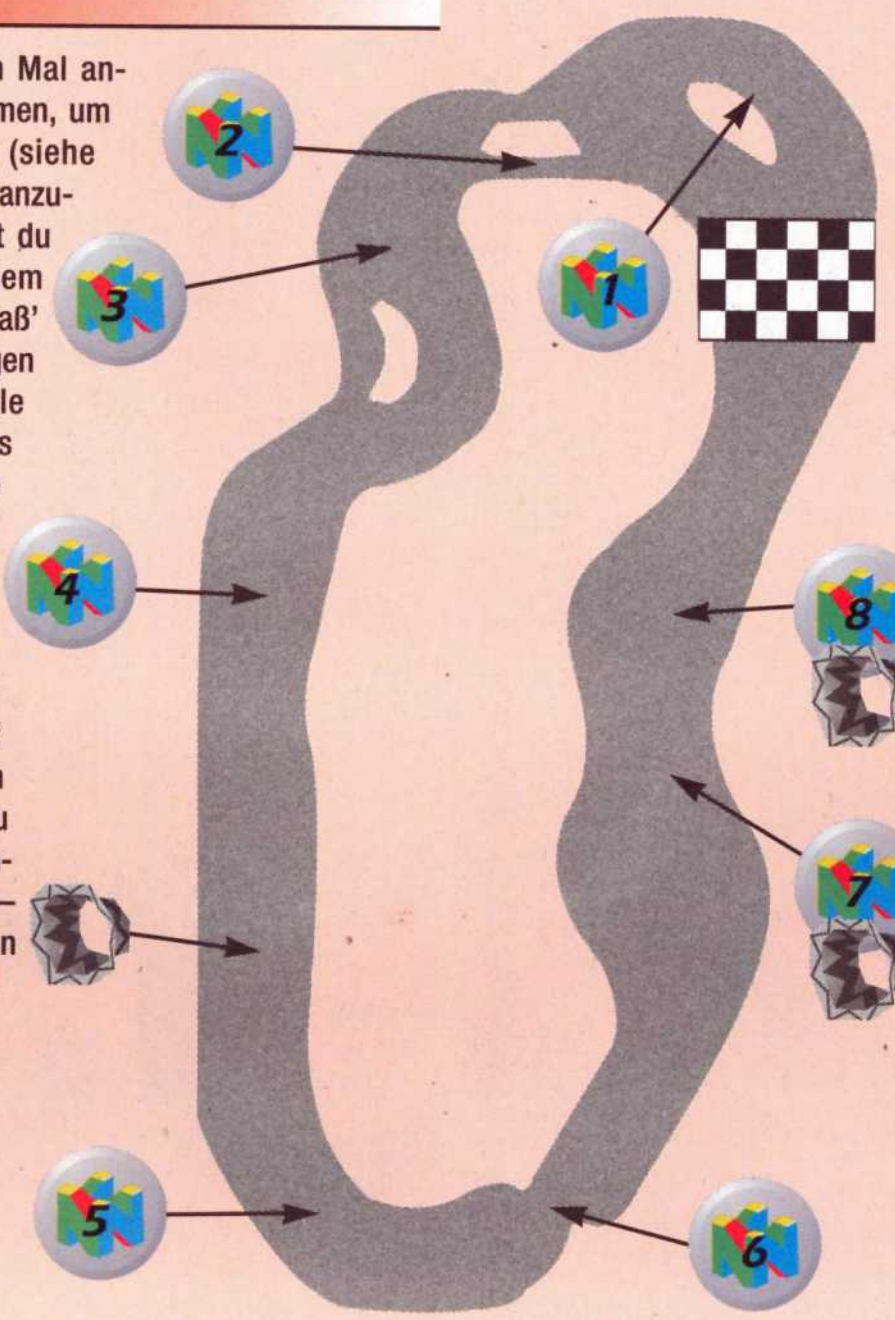
Jungle Falls

Wenn du in der ersten Position startest, wartest du mit dem Aufsammeln der ersten Münze am besten bis zur zweiten Runde; konzentriere dich darauf, den ersten Speed Boost zu erreichen und von dort aus die zweite Münze zu kriegen. Nun visierst du die dritte Münze an – benutze davor keinen Speed Boost, sonst landest du im Wasser, denn bevor du zur Münze kommst, mußt du eine scharfe Kurve überwinden und dabei auf dem Kurs bleiben. Hole dir Münze Nr. 4 von der Mitte der Brücke und lege dann eine scharfe Kurve hin, um die fünfte zu erreichen. Nachdem du den Tunnel durchquert hast, triffst du den nächsten Speed Boost und sammelst danach die sechste Münze ein. Dann fährst du durch den Schädel des Dinosauriers, in dem sich die siebte Münze und ein Speed Boost befinden. Letzterer schleudert dich direkt auf die achte Münze und anschließend auf die Ziel-Linie zu, an der du dir noch die erste Münze holen kannst, falls du dies bis jetzt noch nicht getan hast.

Hot Top Volcano

Wenn du diesen Kurs zum ersten Mal angehst, mußt du das Flugzeug nehmen, um an den Ballon an einem Abhang (siehe Markierung auf der Inselkarte) heranzukommen. Beim zweiten Mal mußt du die Welt verlassen und Raj in einem Rennen um die Insel schlagen – laß' dich dabei von den Nintendo-Flaggen leiten. Wenn du es bis an die Pole Position geschafft hast, empfiehlt es sich vielleicht, die erste Münze zunächst bis zur nächsten Runde liegenzulassen – sie befindet sich tief unten an einem Abhang hinter der ersten Säule. Die nächste Münze liegt im linken Tunnel, wenn du in den Vulkan hineinfährst. Auf dem Weg durch den Tunnel ist dann auch die dritte Münze kaum zu übersehen. Die vierte Münze befindet sich oben auf der ersten Kante – weiter unten folgt auf der linken Seite ein weiterer Speed Boost.





Die fünfte Münze liegt auf einem höheren Vorsprung, wenn du deinen Weg durch den Lavafluß fortsetzt, und die sechste Münze findest du am Ende des Tunnels. Die siebte und achte warten nach den beiden nächsten Speed Boosts – wenn du dich ihnen näherst, solltest du den Dinosaurier meiden und ganz nach unten zielen, um die Ideal-Linie zu erreichen. Bald danach folgt das Ziel, und falls du die erste Münze noch nicht hast, kannst du sie dir jetzt noch holen. Das Wichtigste auf diesem Kurs ist, daß du dir stets über die richtige Richtung im klaren bist und die Vulkanwände meidest.

Boss: Triceratops

Nachdem du einmal alle Rennen in Dino Domain gewonnen hast, mußt du gegen den Triceratops antreten. Zum zweiten Mal bekommst du es mit ihm zu tun, nachdem du alle acht Silbermünzen eingesammelt und jeden Kurs in Dino Domain gewonnen hast. Besiegst du ihn diesmal, bekommst du das erste von vier Amulettstücken.

Du mußt hier mit einem Superstart einen guten Anfang hinlegen – drücke dazu schon aufs Gas, wenn das „Get Ready"-Zeichen langsam erlischt. Dann sammelst du die beiden ersten Missile-Ballons ein, um eine zielsuchende Rakete zu bekommen. Diese feuerst du auf den Triceratops ab und versuchst, deine Führungsposition zu behalten. Gehe dem Triceratops aus dem Weg und umfahre die umfallenden Säulen, die dir im zweiten Rennen das Leben schwermachen wollen. Mache weiter, indem du den Speed-Ballon einsammelst und benutzt – vermeide es auf jeden Fall, in Bäume oder andere Hindernisse hineinzufahren. Benutze im zweiten Rennen die Abkürzung durch die Berge nur dann, wenn du dafür einen Speed Boost zur Verfügung hast. Im ersten Rennen befindet sich in der Abkürzung ein Speed Boost. Mach' dir keine Sorgen, wenn du zurückfällst, denn der Triceratops verliert kurz vor dem Ziel enorm an Geschwindigkeit, und du kannst ihn dort wieder überholen.

GAMERS POINT

GAMERS POINT

..... Section NINTENDO 64

E3 - Video 9,85

Level 1...
.. Hardware .-*/- Zubehör

Konsole	299,00
Memory Card 4Meg	69,85
Gamebuster	109,85
Memory Card Farbig	34,85
Memory Card Original	34,85
Memory Card WL	29,85
Rumble Pack inc. 256K	44,85
Rumble Pack Original	34,85
UNSIVERSAL Adapter	39,85
Joypad Farbig	44,85
Joypad SV300 Super Pad 64 plus	54,85
Joypad SV303 Super Pad 64	49,85
Joypad SV304 Máko Pad 64	59,85
Joypad SV362 3D Shark Pad Pro	69,85
Joypad Verlängerung	24,85
Joystick SV364 Arcade Shark	89,85
Joystick SV366 Flight F. Pro 64	139,85
RF-Unit WL	34,85
RGB-Scart BLAZE	39,85
MadCatz incl. Rumble Pack	139,85
V3-Lenkrad SV380	139,85

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

OBERHAUSEN

Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 -20518-33/44

... Level 2 -.... Section 64

..Software I - ...

Blast Corps	109,85
Body Harvest	*
Bomberman 64	89,85
Chameleon Twist	*
Clayfighter 63 1/3	139,85
Cruisn USA	*
Dark Rift	134,85
Diddy Kong Racing	89,85
Extreme G.	139,85
F1 Pole Position	139,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation	129,85
Golden Eye 007	149,85
Hexen 64	129,85
International Super Star Soccer	139,85
Lamborghini 64	139,85
Lylat Wars & Rumble Pack	129,85
Mace: The Dark Age	179,85

.... Software II -.

Madden 64	129,85
Mischief Makers	89,85
Multi Racing Championship	109,85
NBA Hang Time	129,85
NFL QuaterbackClub 98	139,85
Pilotwings 64	109,85
San Francisco Rush	*
Star Wars-Shadows of the Empire	129,85
Super Mario 64	89,85
Super Mario Kart 64	89,85
Tetrisphere	179,85
Top Gear Rally	139,85
Turok - Dinosaur Hunter	149,85
Wave Racer 64	89,85
Wayne Gretzky's Hockey	129,85
WCW Wrestling	139,85
Wild Choppers	169,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei -
-ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver >>>>>

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721-93357-10/11

Schneeberg

Everfrost Peak

Halte dich nach dem Start unten und in der Mitte, denn die erste Münze findest du gleich am Anfang. Sobald du sie hast, gleitest du nach links und umfährst den ersten Zipper, dann bist du auf der richtigen Linie für die zweite Silbermünze. Die dritte und vierte liegen sehr nahe beieinander auf der rechten Seite des Kurses. Du mußt um ein paar Bäume auf einem kleinen Vorsprung rechts herumsteuern, danach folgen die Münzen unmittelbar nacheinander. Die fünfte Münze liegt mitten auf dem Track über der ersten Brücke.

Nachdem du die fünfte Münze eingesammelt hast, kannst du dich auf den folgenden Vorsprung begeben, auf dem eine Rakete oder ein Geschwindigkeits-Power-Up auf dich wartet. Danach geht's weiter in den Tunnel – nutze dort den Zipper und ziele beim Ausgang auf die sechste Münze. Die siebte und die achte Münze liegen bei der nächsten Brücke – eine davon darüber, die andere darunter. Nimm die eine in der ersten Runde mit und die andere bei der folgenden. Sobald du alle acht Münzen hast, konzentrierst du dich darauf, die Zipper zu benutzen und den Extra-Speed Boost einzusetzen, den du bekommst, wenn du kurz vor dem Zipper das Gas losläßt.

Walrus Cove

Die erste Münze findet man sehr leicht in der Mitte des Tracks, direkt vor dem Speed Loop. Die zweite Münze liegt auf der linken Seite des Tracks direkt in der natürlichen Fahrlinie, sollte also beim Aufsammeln keine Schwierigkeiten bereiten. Die dritte Münze jedoch befindet sich auf der Innenseite einer sehr engen Kurve kurz nach den ersten beiden Zippern. Entweder du umfährst den zweiten Zipper und holst dir die Münze langsam, oder du fährst über beide Zipper und vollführst eine scharfe Drehung, um an die Münze heranzukommen. Die vierte Münze liegt auf der rechten Seite des Tracks, und du mußt in einer Runde einen Zipper auslassen, um daran heranzukommen.

Die fünfte Münze befindet sich in der Schikane vor der sechsten Münze ganz rechts, wenn sich der Kurs weitet. Ziele auf die Münze und ziehe dann schnell zurück auf die Mitte des Tracks, um dem Wasser auszuweichen. Die siebte Münze liegt hinter einem Baum und muß bei hoher Geschwindigkeit eingesammelt werden – ansonsten hast du für die folgenden Sprünge nicht genügend Schwung. Die achte Münze findest du, wenn du bei der Gabelung der vereisten Tracks die linke Abzweigung nimmst. Nutze den Zipper auf dieser Seite des Kurses aus, um dir die Münze bei hoher Geschwindigkeit zu holen. Wenn du alle Münzen hast, nimmst du die rechte Abzweigung und nutzt den Zipper, denn dies ist die schnellste Route.

Snowball Valley

Die erste Münze kannst du nicht verfehlen, denn sie liegt am Start direkt vor dir. Dann hast du die Wahl zwischen der rechten und der linken Abzweigung. Wenn du links fährst, kommst du zu einem Tunnel und zur zweiten Münze. Rechts gelangst du zur dritten Münze – um sie einzusammeln, mußt du eine scharfe Kurve überwinden. Nachdem du die dritte Münze eingesammelt hast, stürzt du auf den tiefergelegenen Kurs – von hier aus erreichst du am günstigsten die vierte Münze – nutze die scharfe Kurve, um die Münze zu erwischen und danach den Zipper zu treffen.

Nach dem Zipper siehst du schon die fünfte Münze. Die Münzen Nr. 6 und 7 befinden sich auf den beiden Seiten eines großen Schneetals, in dem große Schneebälle auf dich zurollen. Setze hier einen Schild ein, falls du einen parat hast, um Beschädigungen durch die Schneebälle zu verhindern. Die letzte Münze liegt auf der linken Seite des Tracks nach dem zweiten Zipper, kurz vor dem Ende.

VERSAND LEER
TEL.: 0491 - 9280631
Friesenstr. 62 -26789 Leer

CYBER GAMES
VIDEO & COMPUTERSPIELE

Playstation	Neu	Nintendo 64	Neu	Sonstiges	Neu	PC CD ROM	Neu
Baphomets Fluch 2	89,00	Blast Corps	119,00	PSX Multi ink RGB Kabel	369,00	Anno 1602	79,00
Colony Wars	99,00	Diddy Kong Racing	89,00	PSX Umbau ink RGB	74,00	F 1 Racing Simulation	72,00
Crash Bandicoot 2	89,00	F1 Pole Position	139,00	PSX Memory Card	29,00	Fighting Force	79,00
Grand Theft Auto	99,00	Fifa 98	139,00	PSX Lenkrad mit Pedal	139,00	G Police	92,00
M D K	89,00	Goemon	149,00	PSX Analog Pads	59,00	Myth	79,00
Nascar 98	99,00	Chameleon Twist	139,00	N64 Farbige Pads	59,00	Populous The 3rd Coming	79,00
Pandemonium 2	79,00	John Madden	139,00	Antenne Kabel N64	39,00	Rising Lands	79,00
Resident Evil 2 - Vorb	99,00	Lamborghini	139,00	Memory Card N64	39,00	S.Trek: Starfleet Academy	85,00
Time Crisis	139,00	Lylat Wars	129,00	Pad Verlängerung N64	19,00	Tomb Raider 2	80,00
Tomb Raider 2	99,00	NFL Q Back 98	139,00	Adapter für U.S. & Jp. N64	39,00	Turok	85,00

Sony Playstation
Nintendo 64
Super Nintendo
Game Boy
PC - CD ROM
Zubehör

WIR LIEFERN VERSANDKOSTENFREI
VORBESTELL-SERVICE FÜR NEUHEITEN

ANKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN
SUPER NINTENDO - PLAYSTATION - SATURN - NINTENDO 64 - GAMEBOY

WIR KAUFEN IHRE SPIELE ZU BESTEN PREISE AN !
Der Ankauf erfolgt nur nach vorheriger Absprache. Sie können uns dann Ihre Spiele zusenden.

Wir bitten um Mitteilung Ihres Namen, Anschrift und Tel. -Nr., Fügen Sie bitte ihrem Paket eine Bestandsliste hinzu.

Entsprechend Ihrer Vorgaben, überweisen wir Ihnen das Geld direkt auf Ihr Girokonto (Kto.-Nr., Blz, und Name der Bank angeben), oder senden Ihnen ein V-Scheck (zuzüglich DM 2,50 Bearbeitungsgebühr) zu.

BESTELLUNGEN
Sie können telefonisch wie auch schriftlich bei uns bestellen.
In der Regel liefern wir per Post innerhalb 1 bis 2 Tagen.

VORBESTELLUNGEN
Alle Neuerscheinungen für Playstation & Nintendo 64 können Sie bei Cyber Games Schriftlich oder telefonisch vorbestellen, so daß Sie unter Garantie Ihr Spiel bei uns erhalten.

SONSTIGES
Eine Preisliste von neuen & gebrauchten Spiele, können Sie bei uns anfordern (bitte DM 2,00 in Briefmarken beilegen).
Es gelten die allgemeine Geschäftsbedingungen der Fa. Cyber Games GmbH, die jederzeit abgefordert werden können.

SONY PLAYSTATION
MULTI UMBAU
74, - DM
Inklusive RGB Kabel

SONY PLAYSTATION
REPERATUR DIENST
Ab sofort können Sie uns Ihre defekte Playstation Konsole zur Reparatur zusenden. Nach Überprüfung werden wir Ihnen einen Kostenvoranschlag erstellen, uns Sie können entscheiden ob eine Reperatur durchgeführt werden soll oder nicht. Bitte unbedingt eine kurze Fehlerbeschreibung hinzufügen, sowie Name, Anschrift und Tel.-Nr.

HABEN SIE EINE PLAYSTATION ZUM AUSSCHLACHTEN ?
Wir kaufen alle defekten / kaputten Playstaion-Konsolen zum Ausschlachten an. Wir Zahlen für jedes gerät DM 40,00

NINTENDO 64 DT.
KONSOLE
299,- DM
SONY PLAYSTATION DT.
KONSOLE
299,- DM
SONY PLAYSTATION DT.
KONSOLE VALUE PACK
333,- DM

LADEN VERKAUF

EMDEN
NEUTORSTR. 36
26721 EMDEN

OSNABRÜCK
NEUERGRABEN 15
49074 OSNABRÜCK

ALL TRADE ENQUIRIES
ARE WELCOME
(ENGLISH & ITALIAN SPOKEN)

BITTE NUR
HÄNDLERANFRAGEN

CYBER GAMES GMBH
Video & Computerspiele
Friesenstr. 62 - D-26789 Leer
Tel.: +49 (0) 491- 92806-0
Fax.: +49 (0) 491 - 9280618

Frosty Village

Wenn du am Start der Erste bist, hast du keine Schwierigkeiten, die erste Münze zu bekommen, ansonsten hebst du sie dir besser für eine spätere Runde auf. Benutze den ersten Zipper und ziele auf den linken oder rechten Bogen der Brücke, um die zweite oder die dritte Münze zu erreichen. Falls du die zweite Münze mitnimmst, setzt du deinen Weg auf der linken Seite des Tracks fort, wo du die vierte Münze vor einem der Häuser findest. Die fünfte Münze liegt links, wenn du in den Tunnel hineinfährst – umgehe den Zipper, bevor du die Münze einsammelst. Wenig später folgt in der Mitte des Kurses die sechste Münze. Danach nimmst du die Abkürzung rechts und nutzt die Zipper aus, um die Fahrer vor dir überholen zu können.

Die siebte Münze liegt nach dem Zipper auf der linken Seite des Tracks – laß' dich dabei von der Mauer leiten. Die achte Münze folgt neben dem Wasser kurz vor der Ziellinie. Fahre vorsichtig, um sie einzusammeln und dabei nicht ins Wasser zu rutschen.

Boss: Walrus

Wenn du das Walroß zum ersten Mal triffst, mußt du dich auf einen guten Start konzentrieren. Setze die Superstart-Technik ein, indem du aufs Gas steigst, sobald das „Get Ready"-Zeichen erlischt – dies trifft auch auf alle anderen Rennen zu. Wenn du es schaffst, einen Superstart hinzulegen und die engste mögliche Rennlinie einzuhalten, wirst du bis zum Ende in Führung bleiben. Schau dir die Karte an, um zu sehen, wo du bist, und benutze die enge Kurve, wenn du zu den Tunnels kommst. Kollidiere nicht mit den Tunnelwänden und versuche, die Richtung des Kurses im voraus zu erahnen. Es gibt in dieser Gegend Power-Ups, die dir notfalls weiterhelfen können.

Das Walroß ein zweites Mal zu schlagen, erfordert etwas mehr Kunstfertigkeit und den Einsatz von Power-Ups. Du kannst so lange nicht in Führung gehen, wie das Walroß über dich drübertrampelt. Wenn es dir allerdings gelingt, dem Walroß bis zur letzten Geraden auf den Fersen zu bleiben, hast du eine Chance. Wenn du aus dem letzten Tunnel herausfährst, folgen zwei Missile-Power-Ups, eines links und das andere rechts. Sammle sie ein, um eine zielsuchende Rakete zu bekommen, und feure sie bei Gelegenheit auf das Walroß ab, um es in letzter Sekunde zu besiegen.

Magische Codes

Alle folgenden Codes gibt man ein, nachdem man den Optionenscreen aufgerufen und anschließend die Magic Codes-Option angewählt hat. Hier hast du die Gelegenheit, einen Code einzugeben, alle Codes zu löschen oder zu aktivieren. Sobald du die Codes eingegeben hast, kannst du sie je nach Bedarf an- und ausschalten. Die meisten Codes gelten nur für die Kurse, die man in der Tracks-Option angewählt hat, aber Dinge wie große und kleine Charaktere betreffen den Adventure-Modus.

BYEBYEBALLOONS	Keine Ballons; der Computer kann allerdings trotzdem Waffen einsetzen
TIMETOLOSE	Die Künstliche Intelligenz des Computergegners ist sehr hoch
TOXICOFFENDER	Alle Ballons sind grün
BODYARMOR	Alle Ballons sind gelb
OPPOSITESATTRACT	Alle Ballons sind regenbogenfarben
BOMBSAWAY	Alle Ballons sind rot
ROCKETFUEL	Alle Ballons sind blau
VITAMINB	Unbegrenzt Bananen
FREEFRUIT	Beginne mit 10 Bananen
BOGUSBANANAS	Bananen drosseln die Geschwindigkeit, statt sie zu steigern
NOYELLOWSTUFF	Macht Bananen nutzlos, sie haben keine Wirkung mehr
BLABBERMOUTH	Zufallsbedingte Charakter-Geräusche werden statt der Hupe eingesetzt
JOINTVENTURE	Zwei-Spieler-Adventure-Modus
ZAPTHEZIPPERS	Alle Zipper verschwinden
FREEFORALL	Alle Ballons haben volle Kraft
ARNOLD	Große Charaktere
TEENYWEENIES	Kleine Charaktere
OFFROAD	4 Wheel Drive, bewältigt Gras und Dreck mit derselben Geschwindigkeit wie Straßenbelag
JUKEBOX	Nach Eingeben des Codes wählst du die Audio-Optionen, um den Soundtrack des Spiels zu hören
WHODIDTHIS	Zeigt die Credits zum Spiel an
DOUBLEVISION	Gibt zwei Spielern die Möglichkeit, denselben Charakter zu wählen

WORLDOFGAMES
Inh.C.Markatsch
COMPUTER & VIDEOSPIELE
75173 Pforzheim Turnstr. 6 07231-21404

NINTENDO 64 Grundgerät DM 299.--

Blast Corps	119,90	War Gods	149,90
Bomberman 64	99,90	Wave Race	99,90
Clayfighter	149,90	W.Gretzky`3D Hockey	139,90
Dark Rift	149,90	Zubehör NINTENDO 64	
Diddy Kong Racing	99,90	Memory Card 256 K	29,90
Extreme G	149,90	Memory Card 1MB	49,90
FIFA 98>Dez<	139,90	Memory Card 5MB	89,90
F1 Pole Position	149,90	Multinormadapter	49,90
Golden Eye 007	169,90	Controller Color	59,90
Lamborgini 64	149,90	HF Modulator	49,90
Lylat Wars	139,90	Rumble Pack	39,90
Mischief Makers	99,90	Berater Mario 64	24,90
NBA Hang Time	129,90	Lenkrad V-3	149,90
NFL Quaterback 98	139,90		
Mario Kart	99,90		
M.R.C.	149,90		
Star Wars S.o.t.E.	139,90		
Super Star Soccer	149,90		
Super Mario 64	99,90		
Top Gear Rally	149,90		
Turok Deutsch	139,90		
Turok Englisch	149,90		

Alle Top Neuheiten
Nindendo 64 - Super Nintendo - Game Boy!
Sony PlayStation - SEGA Saturn - PCCDROM
>Besuchen Sie unser Ladengeschäft<
>zwischen Turn & Sedansplatz !<

****
Ein schönes Weihnachtsfest &
* viel Spaß für`s Jahr 98 *
****

Schnellversand in 1-2 Tagen wenn Artikel lieferbar Per N.N. keine Versandkosten! Preisänderungen Irrtümer vorbehalten! 3.--DM Gebühr

Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Langer Sa.10.00 - 18.00UHR

ZIROTEC SACHSEN
Der Multimediaversand aus Sachsen
Inhaber: Frank Zierold
Ladengeschäft:
Schneeberger Str. 5
08340 Schwarzenberg

NINTENDO 64 Spiele

Automobil Lamborghini	139	Mietschief Makers	83
Blast Corps	109	Multi Racing Championship	134
Bomberman 64	89	NBA Pro 98*	tba
Chamäleon Twist	129	NBA Hang Time 64	124
Clayfighter 63 1/3	139	NFL Quarterback 98*	134
Dark Rift*	129	NHL 98*	125
Diddy Kong Racing	85	Olympic Winter Games*	144
Extreme G	139	Pilotwings	101
F-Zero*	85	San Francisco Rush	129
F1 Pole Position	129	Star Wars: Shadows of the Empire	120
FIFA Soccer 64	99	St. Andrews Golf*	tba
FIFA 98*	129	Super Mario 64	81
Fighting Cup 64*	tba	Tamagotchi 64*	tba
Forsaken 64*	tba	Tetrisphere	tba
G:A.P.S*	139	Top Gear Rally	145
Goemon*	139	TUROK Dinosaur Hunter	134
Hexen	129	Wave Race 64	81
Int. Superstar Soccer	137	Wayne Gretzky´s 3D Hockey	124
John Madden 64*	129	WCW Wrestling*	145
Joust X*	129	Wetrix	tba
Lylat Wars incl. Rumble Pack	134	Wild Choppers*	tba
Mace: The dark Age*	tba	Yoshi´s Story*	85
Mario Kart 64	81	Zelda 64*	tba

Bestellannahme rund um die Uhr:
Telefon: 03774/27003 Fax: 03774/27004
T-Online: zierold# e-Mail: zirotec@t-online.de
Internet: http://www.trv.de/zirotec/

NINTENDO 64 Zubehör

Control Pad blau	55	Joypad Mad Catz	69
Control Pad gelb	55	Memory Card 1 MB	34
Control Pad grau	55	Memory Card 4 MB	74
Control Pad grün	55	Rumble Pack	35
Control Pad rot	55	Rumble Pack incl. 256 kB Memory	40
Control Pad schwarz	55	Multinormadapter	29
Control Pad Verlängerung	19	RF Unit N 64	35
Gamekiller	74	RGB Kabel N64	20

Wir führen auch Software für PC und SONY PSX

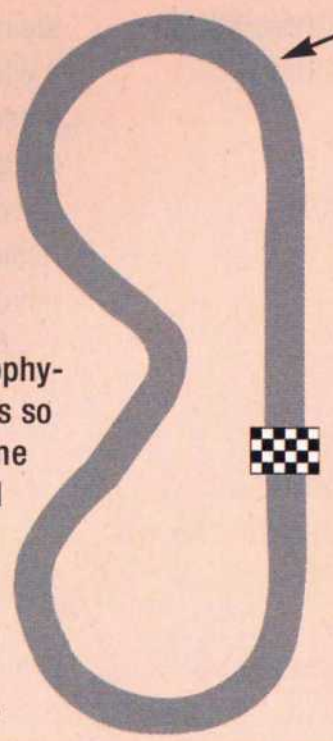
* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Alle Preise in DM incl. Mwst. Neuheiten und Preisänderungen täglich aktuell in T-Online und per Telefon. Keine Gewährleistungsansprüche bei Inkompatibilität von Soft- und Hardwarekomponenten. Laden- und Versandpreise können variieren. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Preislisten auf Anfrage. Versandkosten 6 DM bei Vorkasse, 8 DM bei Nachnahme (+ 3 DM Post), ab 250 DM versandkostenfrei

Händleranfragen erwünscht!

SCHLÜSSEL-LOCATIONS

Dinoland: Ancient Lake

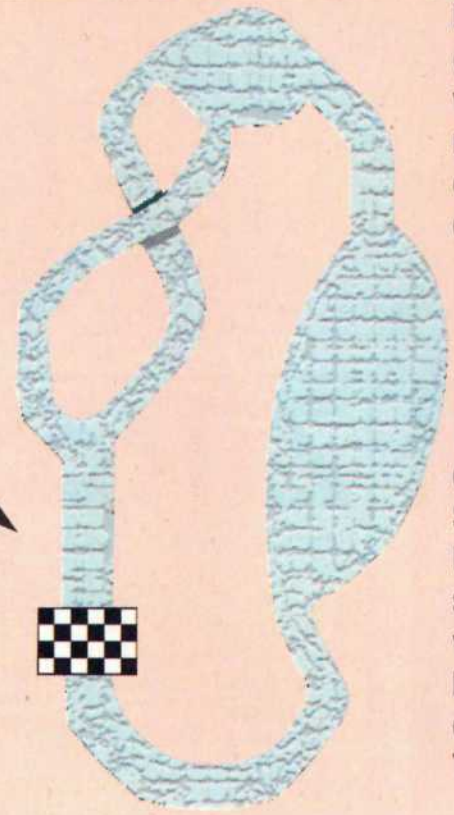
Eine weitere Aufgabe besteht in dem Spiel darin, die Schlüssel für die Trophy-Matches zu finden. In jeder Welt gibt es so einen Schlüssel, und wir von N-Zone haben dir die Sucharbeit schon mal abgenommen – wir zeigen dir haargenau, wo alle Schlüssel zu finden sind. Sobald man einen Schlüssel gefunden hat, pausiert man im Spiel und verläßt den Level, um die Trophy-Tür zu öffnen.



Den ersten Schlüssel (für die Dino Domain) findest du im Ancient Lake-Level. Ganz von Anfang dieses Levels an hältst du dich auf dem Track ganz rechts, bis du die große Linkskurve erreichst. An diesem Punkt setzt du deinen Weg nach rechts fort und verläßt den Hauptkurs, bis du zu einer kleinen Rampe kommst. Von hier aus siehst du deutlich den Schlüssel. Die Karte zeigt dir den Ort, an dem der Schlüssel vom Hauptkurs aus zu finden ist.

Sobald du für alle Trophy-Türen die Schlüssel eingesammelt hast, kannst du auf jedem Track der jeweiligen Welt Rennen fahren und Punkte sammeln. Wenn du am Ende der Rennen die meisten Punkte hast, gewinnst du die Trophy. Hast du die Trophäen aller vier Welten errungen, bekommst du Zutritt zu einer fünften, geheimen Welt: Future Funland. Man erreicht diesen Level, indem man sich zu der Trophy-Plakette am Strand in der Nähe des Leuchtturms begibt und sie anhupt. Daraufhin verwandelt sich der Leuchtturm in eine Rakete, die dich in die fünfte Welt bringt.

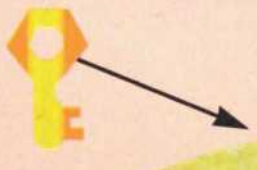
Schneebergx: Snowball Valley

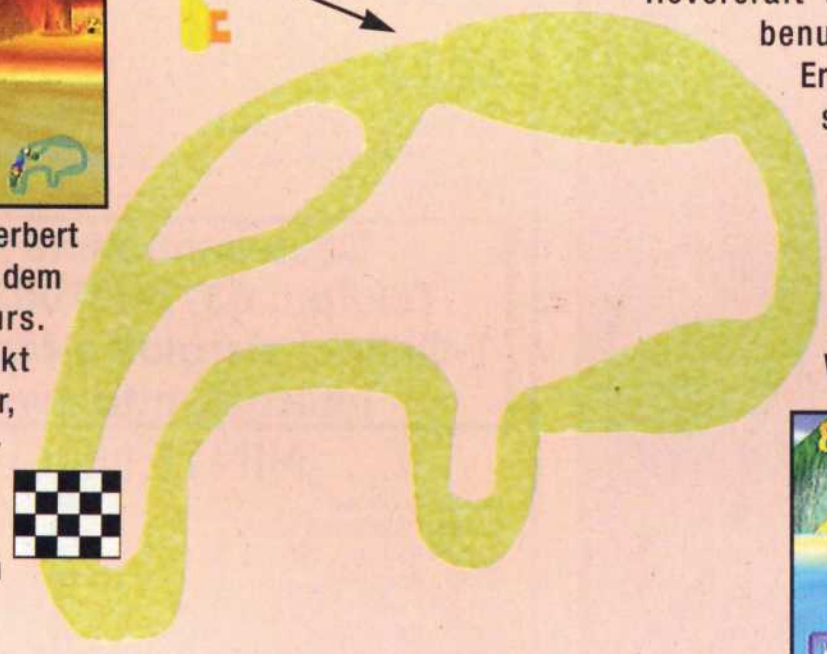


Der Schlüssel für Snowflake Mountain ist im Snowball-Level ein bißchen besser versteckt. Von der Startlinie aus wendest du dich diagonal nach links und gelangst auf einen schmalen Weg, der vom Kurs wegführt. Folge dem Weg und biege nach rechts ab, wo du den Schlüssel in einem kleinen Loch in der Wand findest. Wieder zeigt dir die Karte, wo du den Schlüssel vom Hauptkurs aus suchen mußt. Wenn du den Schlüssel hast, pausierst du, verläßt den Level und öffnest die Trophy-Tür.

Sherbert Island: Crescent Island

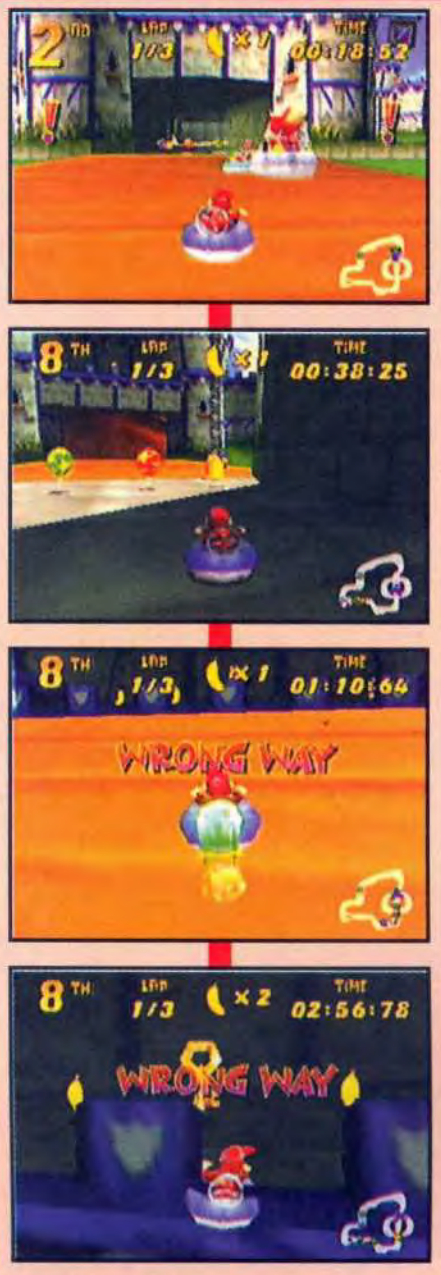
Den Schlüssel für Sherbert Island findet man auf dem Crescent Island-Kurs. Fahre vom Startpunkt aus geradeaus weiter, bis du zu einer Gabelung kommst. Hier nimmst du die linke Route, die dich zum Meer führt.

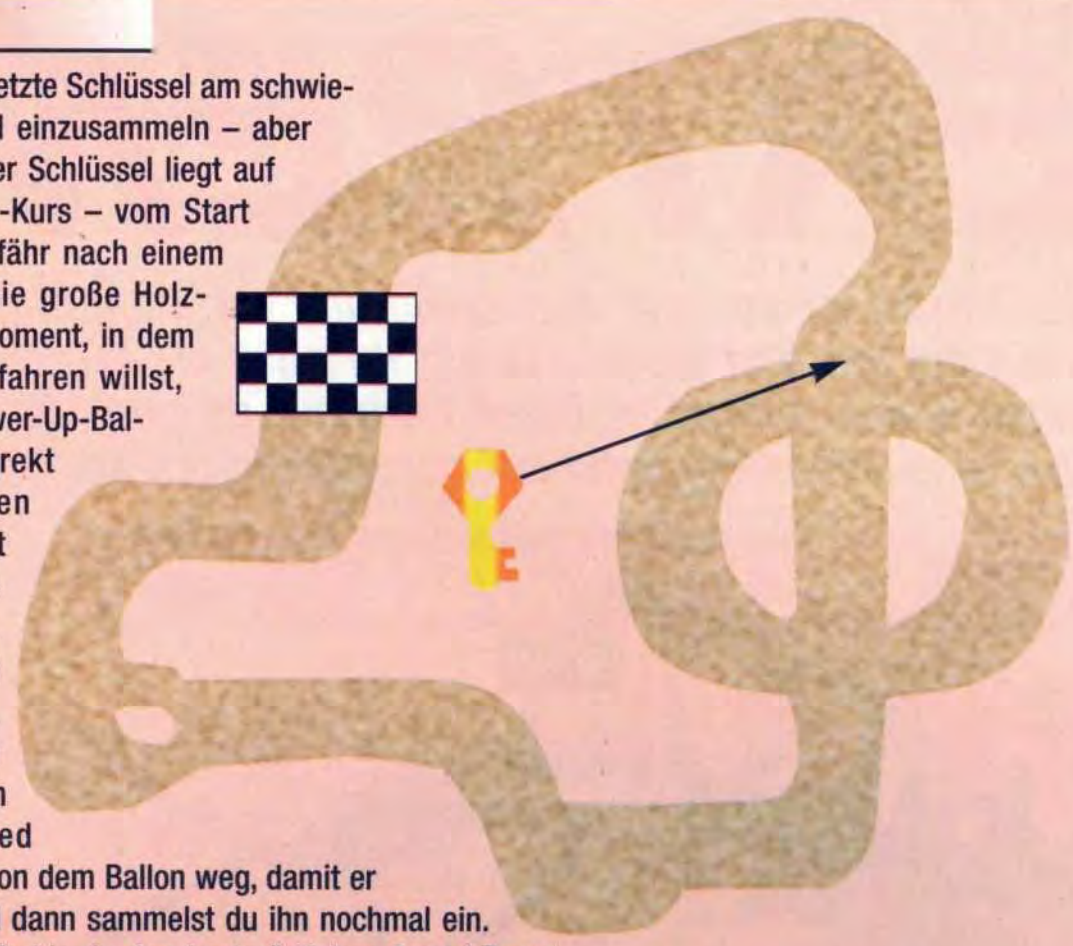




Auf der linken Route fährst du bis zum Ende weiter und rast dann ins Meer. Du kannst hier eventuell ein Hovercraft oder ein Flugzeug benutzen, was dir das Erreichen des Schlüssels ein wenig erleichtert. Begib' dich auf jeden Fall aufs Wasser hinaus und umfahre das Landstück, auf dem der Bogen steht. Am Rande dieses Landstücks findest du einen kleinen Alkoven, der den Schlüssel enthält. Fahre zu dem Loch in der Wand, um den Schlüssel einzusammeln, und verlasse wie vorhin den Level.

Dragon Forest: Boulder Canyon





Wie erwartet, ist der letzte Schlüssel am schwierigsten zu finden und einzusammeln – aber es gibt einen Weg. Der Schlüssel liegt auf dem Boulder Canyon-Kurs – vom Start aus visierst du ungefähr nach einem Drittel des Kurses die große Holzbrücke an. In dem Moment, in dem du über die Brücke fahren willst, wirst du mit vier Power-Up-Ballons konfrontiert. Direkt neben dem blauen Speed-Ballon siehst du die gelbe Glocke herunterhängen. Bevor du irgend etwas damit machst, holst du dir mit dem blauen Ballon einen maximalen Speed Boost. Bewege dich von dem Ballon weg, damit er wieder erscheint, und dann sammelst du ihn nochmal ein. Wiederhole dies so oft, bis du den bestmöglichen Speed Boost hast. Nun wendest du dich auf der Brücke um und solltest direkt hinter der Glocke in die falsche Richtung schauen. Bewege dich nach vorne, um die Glocke zu treffen – sie wird läuten, und die Brücke wird angehoben. Sobald sie ganz oben ist, aktivierst du deinen Speed Boost, um auf die Brücke hochgeschleudert zu werden und oben in einem kleinen Bereich zu landen. Hier findest du den Schlüssel und ein paar Bananen. Benutze die Beschleunigung und den Right Shoulder-Button, um dich zu dem Schlüssel hinzumanövrieren. Nun hast du alle Trophy-Schlüssel – jetzt gilt es nur noch, als Sieger aus den Trophys hervorzugehen.

Extreme G (D) 139,00

DKR (D) 89,00

F1 Pole Pos. (D) 119,00

Deutsche Version 109,00

GoldenEye 007 (PAL) 159,00
Deutsche Anleitung

MRC (D) 149,00

Lamborghini (D)
Preis auf Anfrage

- Sega Saturn
- Sega Mega Drive
- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Super Nintendo
- PC CD-ROM

Neue und gebrauchte Spiele

Ihr Spezialist in Berlin

ein frohes neues Jahr

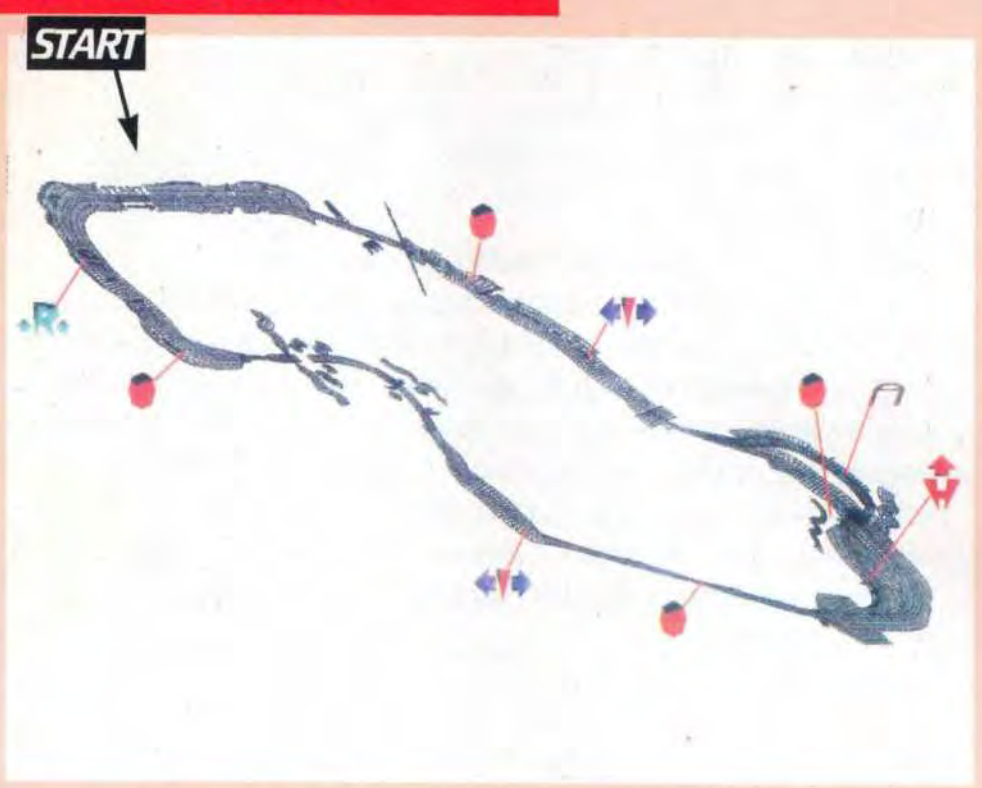
Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!
Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr
Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr
MEDIA ATTACK
Games & Service
Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Versand per Post-Nachnahme kostet bis DM 100,- Warenwert = DM 5,- und ist ab dann versandkostenfrei (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr in Höhe von DM 3,-).

Spieltips: Teil 1

EXTREME G

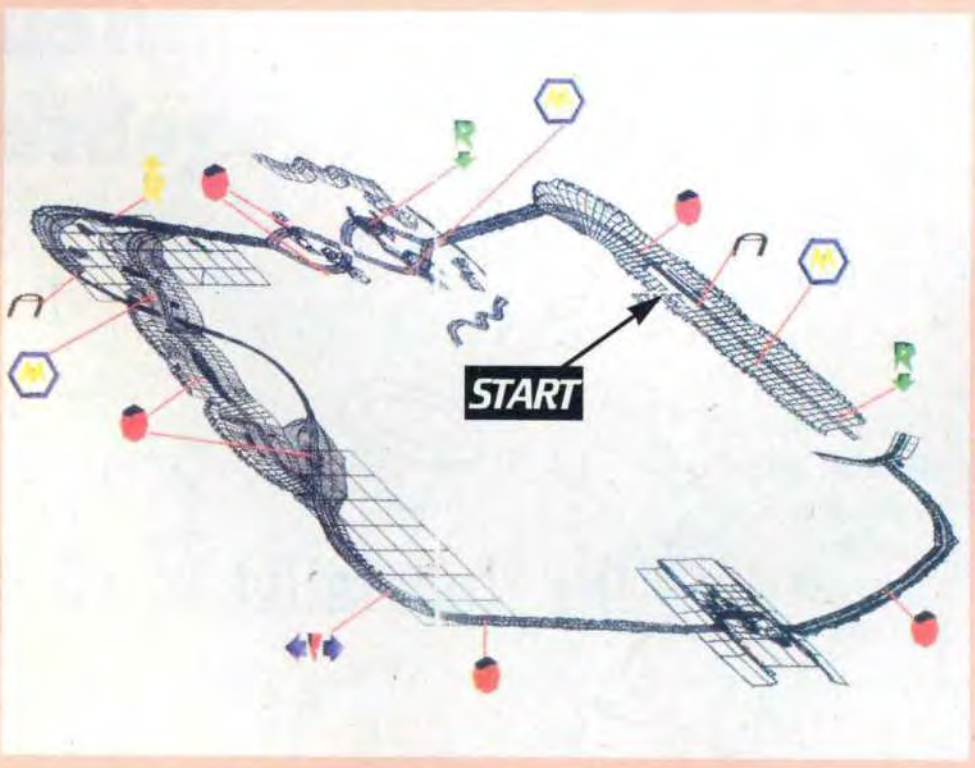
Dieses Spiel ist schnell, aufregend und vor allen Dingen schwer! Hier kannst du dir nicht einmal ein Blinzeln leisten! Damit ihr euch die Streckenführung bei Extreme G besser einprägen könnt, solltet ihr einen Blick auf unsere Karten werfen. Vielleicht helfen sie euch dabei, das schnellste Spiel auf der schnellsten Konsole zu besiegen!

WELT 1: WÜSTE 1



Bei der ersten Strecke ist es noch recht einfach, nur eine einzige Gabelung, bei der man sich für einen Weg entscheiden muß, ist vorhanden. Du kannst dort entweder links nach unten oder nach rechts fahren. Wenn du links fährst, so findest du zwei Nitro Boosts, mit denen du noch ein Stück schneller werden kannst. Diese Nitros solltest du auch im ersten langen Tunnel einsetzen. So mußt du nicht so viele Lenkbewegungen machen.

WÜSTE 2

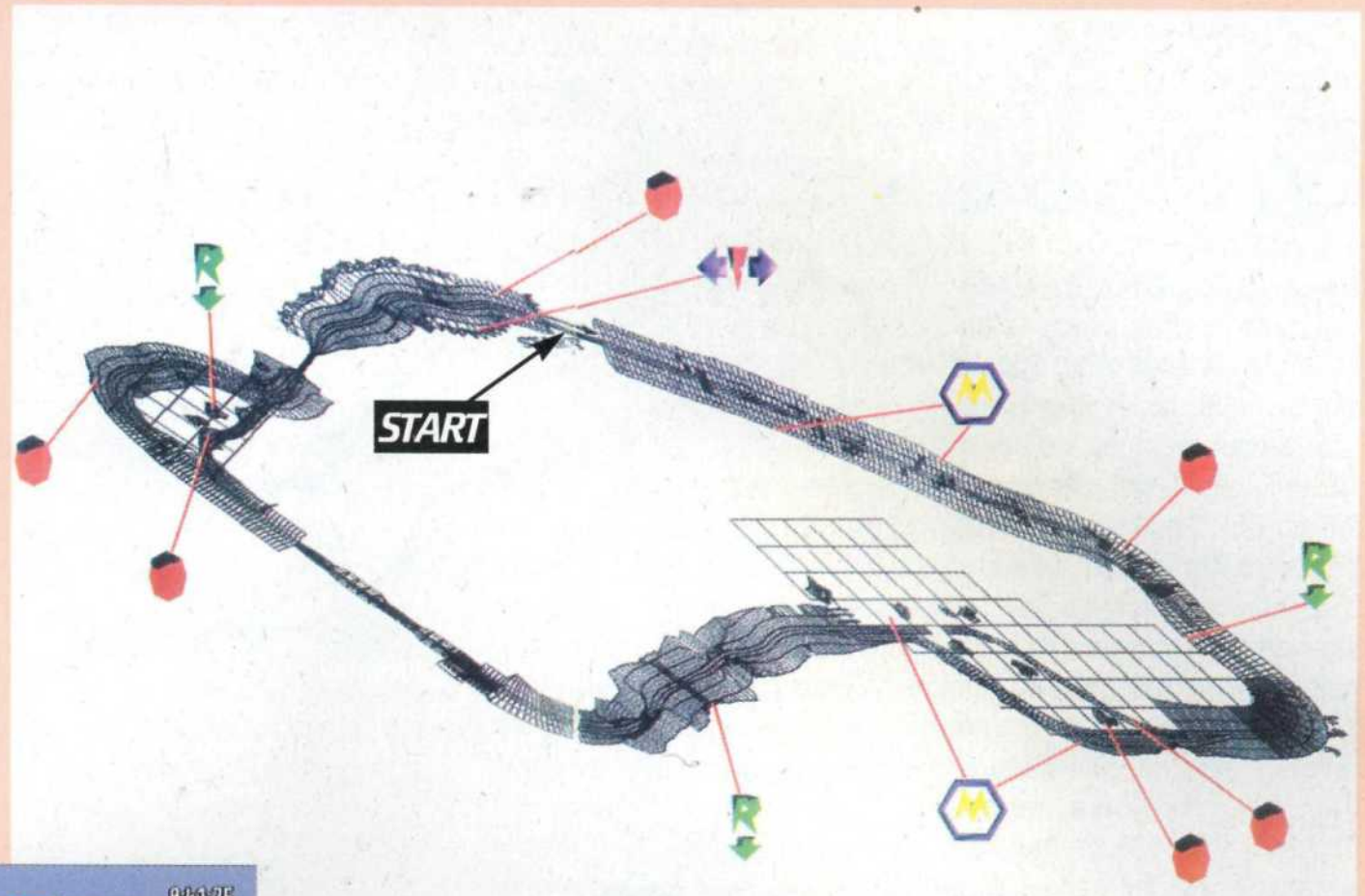


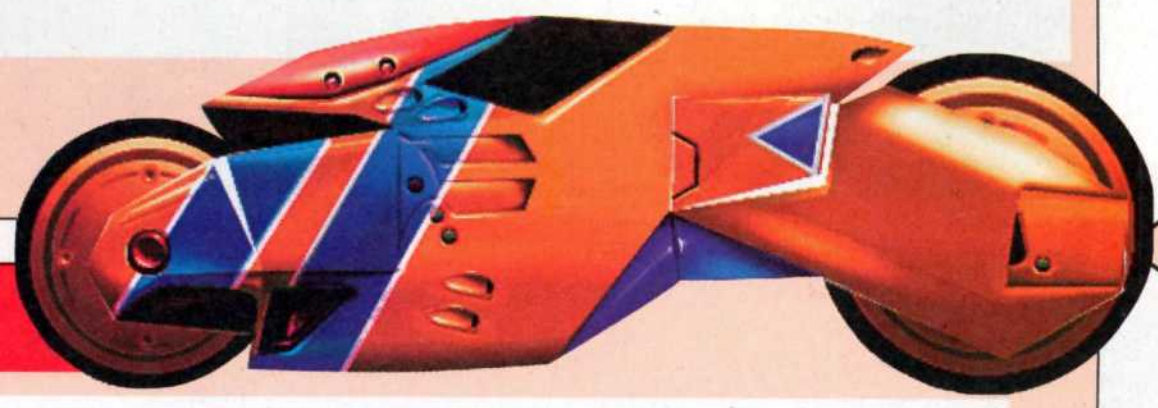
Diese Strecke ist nun schon etwas länger und besteht aus zwei Hauptwegen. Diese teilen sich gleich an der ersten Gabelung, an der du dann dem Weg folgen mußt. Die beiden Routen unterscheiden sich gar nicht so sehr voneinander, denn du mußt bei beiden die Kurven meistern und dir die Gegner vom Hals halten. Versuche nicht, unterschiedliche Wege zu fahren, sondern bleibe möglichst immer auf der direkten Strecke – vor allem bei hohen Geschwindigkeiten.

Wie du dir sicher vorstellen kannst, hast du am meisten von deinen Nitros, wenn die Straße geradeaus verläuft. So prallst du nämlich nicht in die Fahrbahnbegrenzungen. Benutze also immer nur einen Nitro pro Runde bei dem langen, blauweißen Abhang. Gleich am Anfang dieser Stelle holst du damit viel Geschwindigkeit heraus.

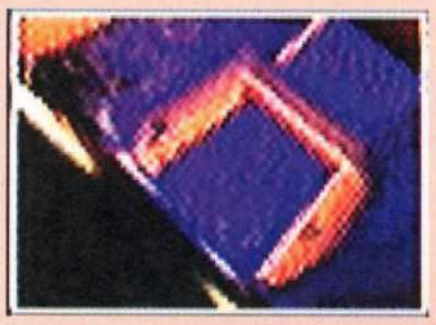
WÜSTE 3

Bei dieser Strecke gibt es zum ersten Mal Abkürzungen. Auf halbem Weg durch den Kurs und gleich nach dem gelben Abschnitt befindet sich rechts eine Rampe. Versuche, diese Rampe zu erwischen, und ziehe dort scharf nach rechts. So solltest du über die Wand bei der Strecke fliegen und auf einer neuen Route landen. Folge dieser immens geraden Fahrbahn, bis du wieder auf die Hauptstrecke zurückspringst. Wenn du dies in jeder Runde schaffst, dann hast du einen großen Vorteil gegenüber deinen Gegnern.

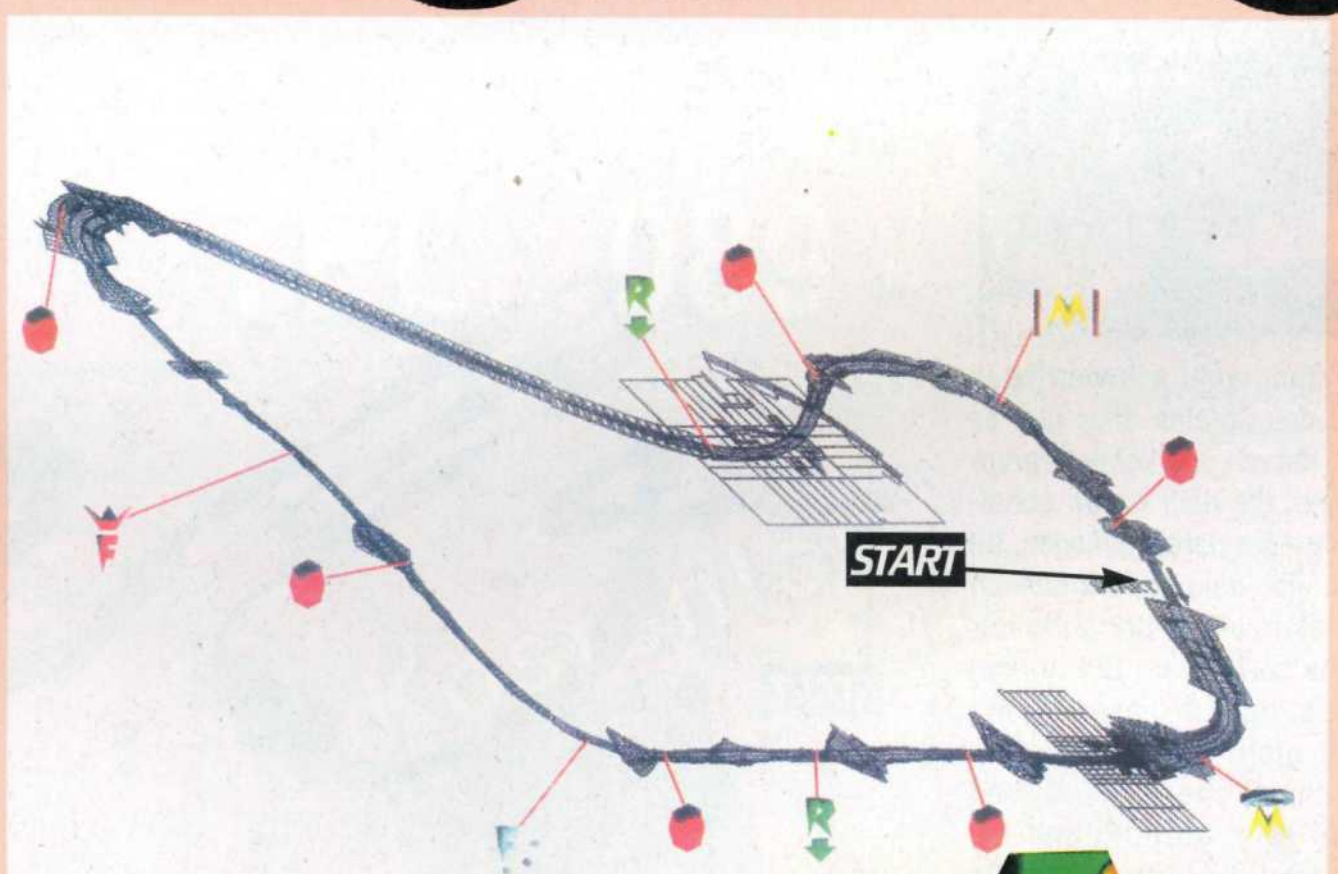




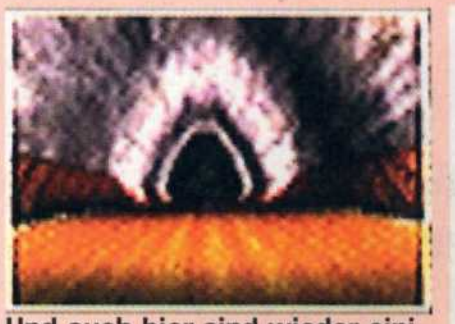
WELT 2: Minen 1



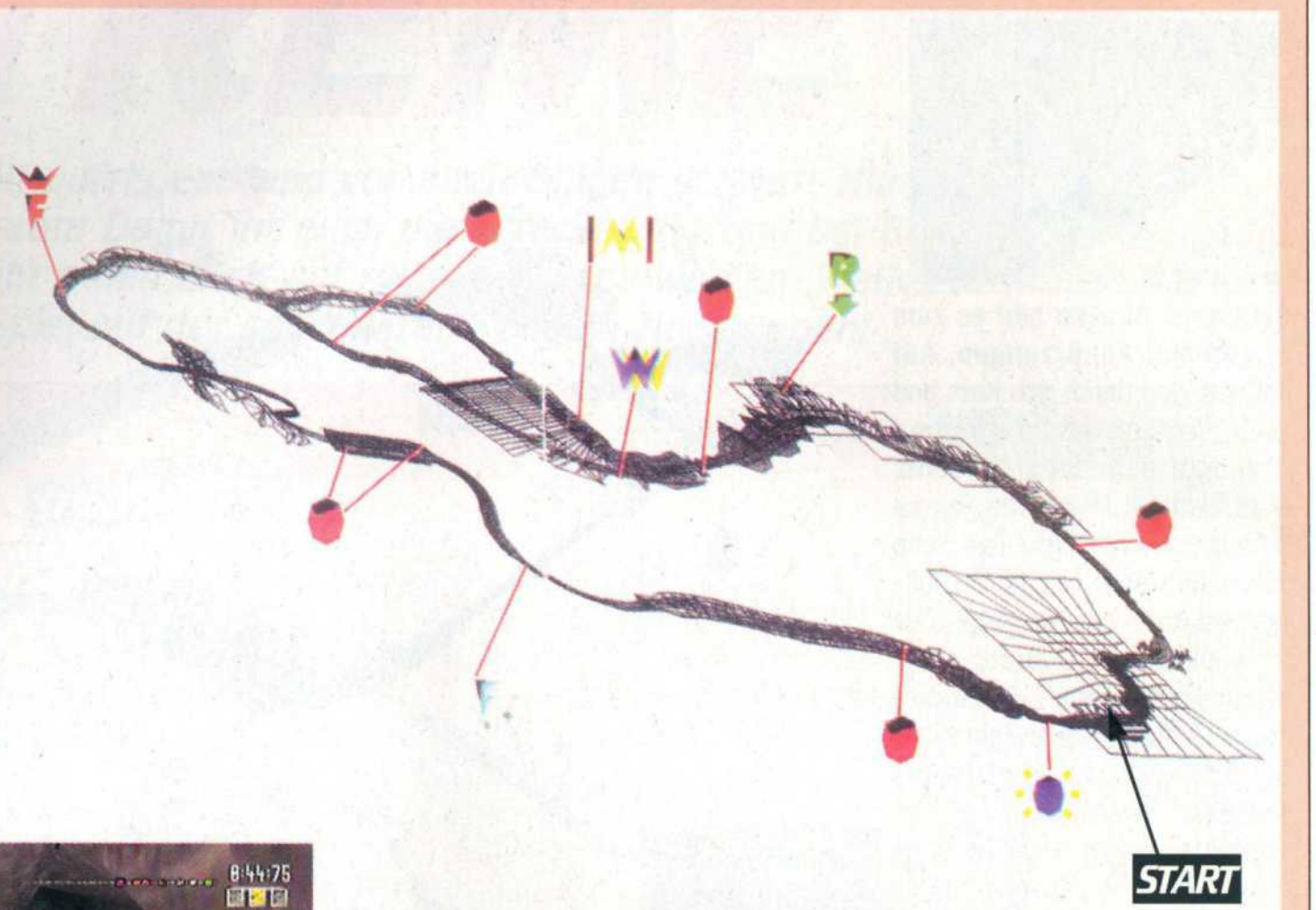
Die Minen-Levels sind etwas komplexer als all die anderen. Hier kommt es einem so vor, als wäre die Strecke viel breiter als in Wirklichkeit. Jetzt tauchen zahlreiche Hindernisse auf. Am Start solltest du gleich einen Nitro einsetzen, um so gut wegzukommen. Schaue dann auf unserer Karte nach, wo sich die Pick-Ups befinden. Mit diesen Extras kannst du die Gegner dann leicht vom Überholen abhalten.



Minen 2

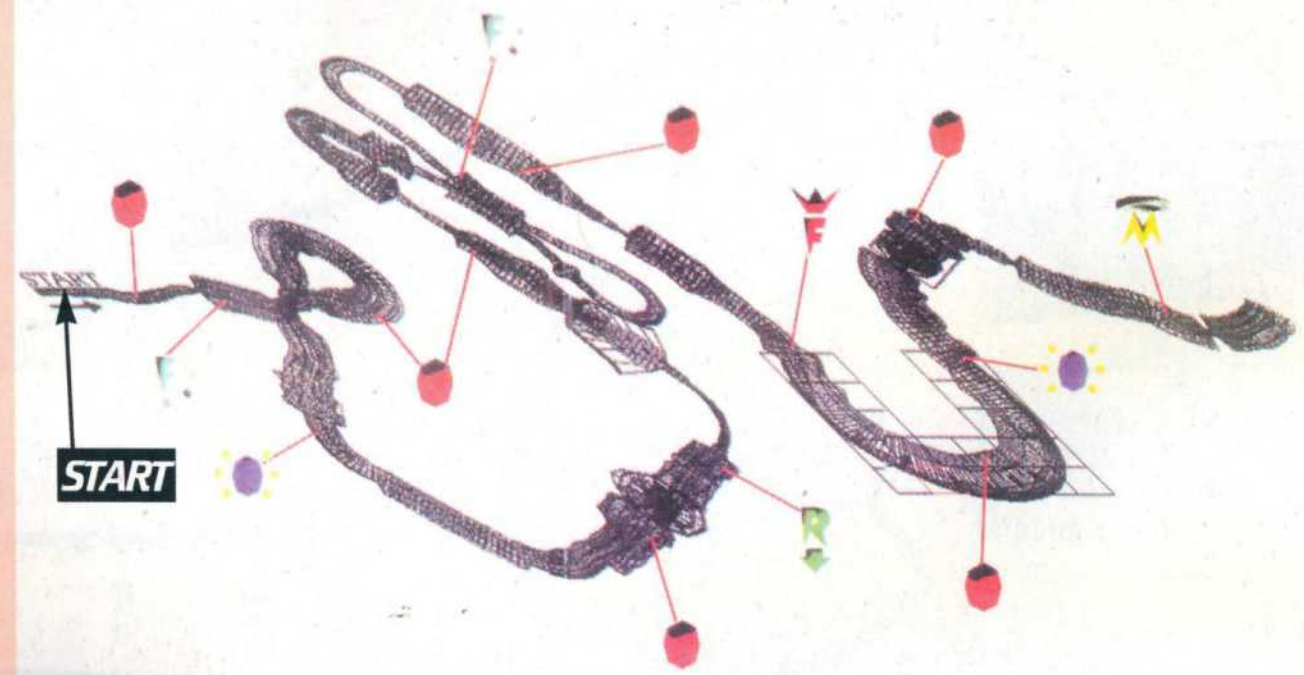


Und auch hier sind wieder einige Hindernisse im Weg. Zudem gibt es noch das Problem, daß man etwas weniger als sonst sehen kann, da sich der Hauptteil der Strecke in einem Tunnel befindet. Du siehst weniger und mußt demnach die Strecke auswendig lernen und schnell reagieren. Auf halbem Weg teilt sich die Fahrbahn auf, und rechts siehst du eine Rampe, die dich in einen neuen Abschnitt bringt. Auch bei diesen beiden Routen gibt es nur wenige Unterschiede. Die rechte scheint lediglich ein wenig kürzer zu sein und hat etwas weniger Biegungen.



Minen 3

Nun zum wohl schwierigsten Kurs des Spieles. Hier gibt es viele Kurven und keine Begrenzungen, die dich davon abhalten, von der Bahn zu fliegen. Du mußt also dein ganzes Können aufbieten, um in der Mitte der Straße zu bleiben. Die Kurven solltest du aus diesem Grund auch nicht außen nehmen. Manchmal enden die Kurven auch sehr abrupt, und du kommst nicht mehr rechtzeitig in die Mitte zurück.



DIE CHEATS

Beenden und trotzdem gewinnen
Gib deinen Namen als „RA50“ ein. Wenn du nun während eines Rennens irgendwann das Spiel beendest, so wird trotzdem angenommen, daß du die Strecke zu Ende gefahren bist. Die Plazierung richtet sich nach der Position, die du gerade innehattest.

Als Extreme Team fahren
Gib als deinen Namen „XGTEAM“ ein. Danach sollte zunächst einmal ein Bestätigungs-Ton erklingen. Dann gehst du zurück und änderst den Namen in einen der Vornamen der Programmierer um: Ash, Greg, John, Shawn, Justin (in den Credits stehen noch weitere Namen). Nun erscheinen die Gesichter der Programmierer oberhalb der Motorräder.

Auf Fergus schießen
Die Programmierer haben auch das Gesicht des Direktors von Probe im Spiel versteckt. Gib deinen Namen als „FERGUS“ ein und begib dich dann in den „Shoot ‘em Up“-Modus. Die Gegner dort sehen nun wie Fergus aus, und du kannst wie wild auf sie schießen.

Versteckte Strecke
Du mußt nur den „Am krassesten“-Level im Meltdown-Kurs mit einem normalen Motorrad gewinnen (nicht Roach oder Neon). Wenn du auf jeder Strecke Erster wirst, dann bekommst du die versteckte Strecke. Diese recht einfache Strecke kannst du aber nur im Einzel- oder Multispieler-Modus fahren.

Die nun folgenden Codes gebt ihr im Paßwortbildschirm ein, der sich im Optionsmenü befindet. Du wirst keinen Ton hören, wenn die Codes richtig eingegeben wurden. Lediglich der jeweilige Modus sollte dann erweitert worden sein.

51GG95	Du kannst alle Levels fahren und hast das Roach-Motorrad
61GGB5	Alle Stecken, alle Welten und das Roach- sowie das Neon-Motorrad
71GGC5	Alle Strecken
81GGD5	Ultimatives Paßwort! Alle Strecken, beide Motorräder und die geheime Strecke

Cheats Codes – diese gibt man als Namen ein:

ROLLER	Alle Motorräder sind Felsbrocken
FISHEYE	Die Ansicht wird gestreckt
MAGNIFY	Alles auf dem Screen wirkt größer
STEALTH	Die Bikes sind bis auf einen Schatten unsichtbar
BANANA	Die Strecke wird extrem rutschig
WIRED	Das Spiel komplett im Drahtgitter-Modus
ANTIGRAV	Alles ist verkehrt herum
GHOSTLY	Der Hintergrund wird durchsichtig
XTREME	Die Geschwindigkeit ist extrem hoch
UGLYMODE	Die Grafik wird pixeliger
NITROID	Du bekommst unendlich Nitros
ARSENAL	Damit bekommst du zufällig alle paar Sekunden eine der Raketenwaffen

Playcom
Internet-eMail info@playcom.de
TEL.: 089 - 5460 300
FAX.: 089 - 5460 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

Super NES

Asterix & Obelix Cl.	dt	74.99
Donkey Kong Count. 3	dt	119.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	89.00
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99
NHL Hockey 97	dt	99.99
Power Ranger 2	dt	89.99
Schlümpfe 2	dt	109.99
Sim City 2000	dt	119.99
Terranigma	dt	89.99

Sonderangebote

Beauty and the Beast	dt	44.99
Indiana Jones	dt	44.99
Power Piggs	dt	49.99

Zubehör

Game Mage Mogelmodul	dt	19.99
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad SN6	dt	24.99
Multi Spieler Adapt.	dt	39.99

Gameboy

Donkey Kong Land 3	dt	64.99
Dschungelbuch	dt	44.99
Glöckner v. Notre D.	dt	59.00
Hercules	dt	64.99
Hugo 2	dt	59.00
James Bond 007	dt	69.00
King of Fighters 95	dt	49.99
Lamborghini	dt	59.00
Schlümpfe 2	dt	64.99
Tetris Plus	dt	44.99
Tim in Tibet	dt	59.00

Sonderangebote

PGA European Golf	dt	34.99
Space Invader (SGB)	dt	39.99
WWF King of Ring	dt	29.99

Zubehör

Energy Pack GB	dt	29.00
Energy Pack Pocket	dt	29.99
Game Boy Pocket	dt	119.00

Nintendo 64

Blade & Barrel	dt	*	139.00
Blast Corps	dt		114.00
Bomber Man 64	dt		89.00
Chameleon Twist	dt		129.00
Clayfighter 63 1/3	dt		139.99
Dark Rift	dt		134.99
Diddy Kong Racing	dt		89.00
Extreme G	dt		149.99
F1 Pole Position	dt		124.99
Fifa Soccer 64	dt		89.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt		129.99
Goemon	dt	*	149.00
Int.Superstar So.64	dt		129.99
James Bond 007	dt		149.99
John Madden Footb.64	dt		139.00
Lamborghini 64	dt		139.99
Lylat Wars	dt		139.00
Mario Kart 64	dt		89.00
Mischief Makers	dt		89.00

Kostenlos !
3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDI, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Grillparzerstr. 42, 81675 München
PREISE VARIIEREN

Multi Champ. Racing dt 139.99
NBA Hangtime dt 129.00
NBA Jam 64 dt * 139.99
NFL Quarterback C.98 dt 139.99
Robotron X dt * 149.99
San Francisco Rush dt 129.99
St. Andrews Golf dt * 139.00
Super Mario 64 dt 89.00
Top Gear Rally dt 149.00
Turok dt 109.00
Turok uk 109.00
Wave Racer 64 dt 89.00
Wayne Gretz. Hockey dt 129.00
Wild Choppers dt 139.00

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	29.99
Antennenweiche N64	dt	44.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Game Buster	dt	104.99
Gamekiller	dt	64.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad Plus SV-304	dt	54.99
Joypad N64 SV-303	dt	44.99
Joypad Super SV-300	dt	54.99
Lenkrad & Pedale De.	dt	129.99
Lenkrad incl. Pedale	dt	119.99
Memory Card 1 Meg	dt	34.99
Memory Card 4 Meg	dt	69.99
Memory Card N64 256K	dt	29.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
Rumble Pak (orginal)	dt	39.00
Rumble Pak	dt	34.99
Rumble Pak LX4	dt	34.99
S-Video Kabel N64	dt	19.99
Scart Kabel N64	dt	19.99
Universal Adaptor	dt	39.99
Universal Adapter FX	dt	49.99
Verlängerung Joyp.64	dt	19.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fordern Sie unser kostenloses **Playcom Magazin** mit vielen weiteren Titeln und Systemen an.
Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Spieltips: Green Garden

BOMBERMAN 64

Keine der Nintendo-Konsolen wäre perfekt, wenn sie nicht eine spezielle Version von Bomberman zu bieten hätte. Hier ist Bomberman nun sogar dreidimensional geworden, und man hat ein wenig vom unglaublichen „Super Mario 64"-Gefühl, ohne aber den Spaß am Bombenlegen missen zu müssen!

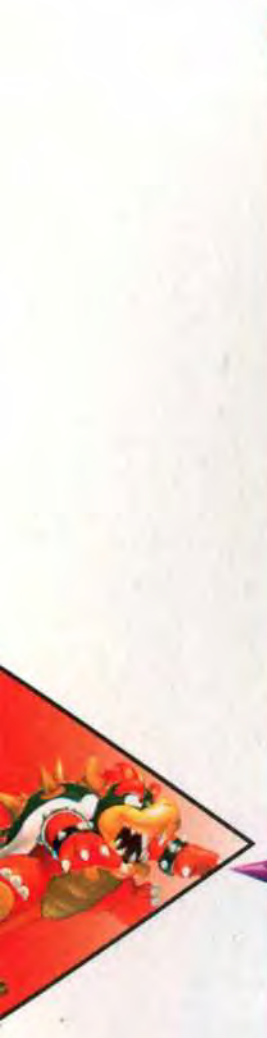
Green Garden

Nützliche Tips

Zu Beginn ist es sinnvoll, sich mit einigen Items auszustatten. Sprenge also erst einmal die Töpfe weg und nimm die Extrabomben mit, um deine Feuerkraft zu stärken. Dabei triffst du auch auf Sirius, der dir die grundsätzlichen Techniken sowie ein paar weitere Kniffe erklärt.

Bomben legen

Wir beginnen mal mit den einfachsten Sachen. Eine Bombe legt man mit dem A-Knopf ab. Doch nun nicht einfach rumstehen, sondern schnell zur Seite gehen, bevor die Bombe hochgeht. Mit dieser einfachen Technik zerstörst du Töpfe und Steinblöcke. Mit mehr Bomben kannst du einen Gegner einkreisen, so daß es kein Entkommen gibt.



Bomben werfen

Mit dieser Technik geht man vor allem gegen feindliche Charaktere vor, ohne dabei nahe an sie herangehen zu müssen. Nachdem du eine Bombe gelegt hast, mußt du sie mit B aufnehmen. Oder aber du drückst gleich A und B gleichzeitig. Dies ist aber erst in den späteren Levels von Wichtigkeit. Nachdem du also eine Bombe aufgenommen hast, drückst du wieder B und die Richtung, in die du sie werfen willst. Je weiter bzw. länger du den Joystick betätigst, desto weiter fliegt dann auch die Bombe. Wirf sie direkt auf einen Gegner, und dieser wird betäubt, während die Bombe dann hochgeht.

Bomben treten

Um eine Bombe wegzukicken, die du gerade gelegt hast, mußt du nur auf sie zulaufen. Schiebe sie so in die Richtung, in die sie rutschen soll. Auch mit dieser Methode kann man den Gegner betäuben, wenn ihn die Bombe erwischt.

Bomben aufpumpen

Dies macht man, indem man eine Bombe in der Hand hält und dabei wiederholt A drückt. Es gibt drei verschiedene Bombengrößen und demnach auch drei unterschiedliche Explosionsgrößen. Probiere einfach mit den Größen etwas herum. Manchmal benötigst du nämlich auch eine sehr große Bombe, um Endgegner oder große Steinblöcke zu sprengen.

Ferngezündete Bomben

Diese Methode läßt dich Bomben ablegen, und du kannst sie dann mittels des Z-Knopfes zu einem beliebigen Zeitpunkt fernzünden. Dies ist sehr nützlich, wenn du Gegner eliminieren willst oder wenn du Stellen überqueren willst und nicht möchtest, daß die Bombe dabei schon hochgeht. Das entsprechende Remote-Icon befindet sich im „Green Garden"-Level in einem Topf oben in der Nähe des Eingangs des zweiten Abschnitts. Mit der nachfolgend beschriebenen Methode kannst du die Spalten überqueren und so zu diesem Item gelangen.

Spalten überqueren

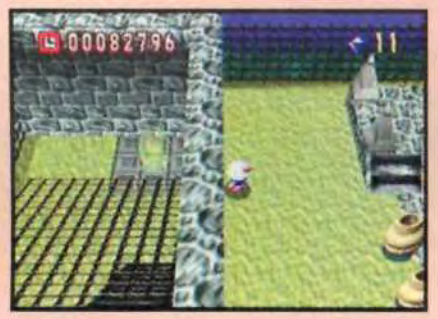
Wenn es Spalten auf deinem Weg gibt, dann kannst du dort Bomben hineinkicken und dann schnell darüber hinweglaufen. Dies geht am sichersten mit ferngezündeten Bomben, da du so vermeiden kannst, versehentlich in die Luft zu fliegen.

Stage 1

Hier mußt du die vier Kristallwächter zerstören, um den Level beenden zu können. Dies macht man, indem man die vier Sicherheits-Lichter findet und somit die Kristallfiguren zerbricht.

Das erste Licht findest du rechts vom Ausgang zum ersten Abschnitt – die grüne Schlange. Dort kommt man leicht hin – dann einfach hineinlaufen.

Das nächste ist schon schwerer, und du mußt die „Tritt-Technik“ anwenden. Rechts von dir siehst du am Start einen Abschnitt mit einem eingezäunten Hof. Laufe davor, und du wirst eine Spalte unter der Wand entdecken. Im Hof befinden sich zwei Säulen. Tritt eine Bombe in Richtung der ersten Säule, um sie so zu zerstören. Dann das gleiche mit der zweiten Säule. Danach fällt der Zaun um diesen Abschnitt herab. Du gehst dann auf der anderen Seite die Stufen hoch und läßt dich nach unten zum zweiten Sicherheitslicht fallen. Jetzt hast Du schon den halben Weg bis zum Kristall hinter dir.



Die nächsten beiden Lichter befinden sich im zweiten Abschnitt. Diesen erreichst du, indem du eine Bombe in den schlangenartigen Kopf hineinkickst. Wenn dann die Bombe explodiert, öffnet sich der Mund, und du kannst hindurchgehen und kommst in den zweiten Abschnitt.

Hier gehst du dann nach rechts, wo du das dritte Licht finden wirst. Steige die Stufen nach oben zu der Plattform und lasse dich dann herabfallen, um das Licht aktivieren zu können.

Das letzte Licht rechts bekommt man leicht, wenn man es sehen kann. Es befindet sich hinten im zweiten Abschnitt unter der großen Steinplattform. Um das Licht sehen zu können, zerstörst du am besten die beiden Säulen, die die Plattform halten. Nun kannst du es leicht erblicken und so den Kristall erreichen. Danach brauchst du eben nur noch zur mittleren Plattform mit dem Kristall gehen und ihn einsammeln und kannst so Stage 1 beenden.

Stage 2

In diesem einfachen Level testet Sirius deine Fähigkeiten. Wenn du ihn dreimal mit einer Bombe triffst, dann hast du gewonnen. Dies geht ganz einfach, indem du Bomben zu ihm hinschubst und ihn so lähmst und dann triffst. Manchmal wird er auch von seinen eigenen Bomben getroffen. Auf geht's in Level 3...

Stage 3

Nun wird es schon um einiges komplexer. Du kannst zuerst gleich zum Kristall laufen. Doch wird er dann gestohlen und taucht an einer anderen Stelle im Level (in einem Abschnitt hinter der Schlangentüre) auf. Bevor du aber durch diese Türe gehst, läufst du nach rechts und bis zu einem Block beim Wasser. Zerstöre ihn, und du bekommst eine fernzündbare Bombe. Jetzt kannst du in den zweiten Abschnitt. Laufe hier geradeaus und plaziere eine Bombe unter dem linken Loch auf dem Sims. Laufe dann die Stufen hoch zu diesem Sims und bis auf das Quadrat über der Bombe. Sprenge nun die Bombe, und du wirst in die Luft geschleudert. Laufe dann oben nach vorne und

bis zum Kristall. Doch auch hier wird der Kristall wieder gestohlen. Um ihn dir nun wieder zurückzuholen, mußt du in den ersten Abschnitt zurück bis an die Stelle, wo du die Fernzünd-Bombe gefunden hast. Tritt eine Bombe unter die Plattform in der Nähe und laufe dann wieder auf das Quadrat darüber. Auch wieder fern-

Stage 4

Nun mußt du den Endgegner dieses Levels, einen Drachen, zerstören. Pumpe dazu deine Bomben auf und wirf sie auf den Drachen. Wenn du ihn dreimal getroffen hast, dann hast du den

Level beendet. Am besten wirfst du genau dann, wenn er anfliegt, um seinen Feueratem auf dich abzuschießen. Wirf die Bomben, und sie explodieren, sobald sie auftreffen. Du solltest möglichst keine Bombe in der Hand halten, wenn dich ein Feuerstoß erwischt! Behalte Ruhe und wirf genau dann, wenn der Drache dich angreift.

sprengen, und du wirst durch die Explosion nach oben bis zum Kristall geschleudert. Doch auch diesmal wird er wieder verschwinden. Gehe zum ersten Abschnitt zurück und gehe dann nach links, wo du den Level betreten hast. Dann an der Plattform vorbei, wo du den Kristall gefunden hast, und nach oben, wo sich ein dunkler Block befindet. Pumpe eine Bombe auf und lasse sie beim Block fallen. Nun sollte der Block und alle darüber zerstört werden, und ein Raum mit einem „Warp“ ist zu sehen. Über diesen „Warp“ kommst du in einen neuen Abschnitt. Hier gehst du nach links und den ganzen Weg um die Hauptplattform herum. Wenn du auf der gegenüberliegenden Seite vom Eingang angekommen bist, dann solltest du durch die Wände der Hauptplattform laufen, um einen kleinen Raum zu entdecken. Hier zerstörst du die zwei Blöcke für ein Extraleben. Nun gehst du wieder hinaus und läufst weiter um die Plattform herum, bis du fast ganz herum bist. An dieser Stelle siehst du ein Loch unter der Plattform, in das du eine Bombe kickst. Stelle dich wieder auf das Quadrat darüber, und du kommst eine Plattform höher. Wiederhole diesen Vorgang bis zum höchsten Punkt der Plattform und zum Kristall. Damit hast du Stage 3 geschafft.

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Dieser Monat war eine wahre Freude! Denn neben dem Ver- und Auspacken von Weihnachtsgeschenken hattet ihr scheinbar unglaublich viel Zeit für eure Einsendungen! Bei so vielen Namen in unserer Liste fasse ich mich heute besser kurz! Bis nächsten Monat!

Michael Erlwein

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung an!

Schickt eure Cheats & Codes an den:

Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

MADDEN 64 (USA)

Fliegende Spieler
Wenn ihr mal einen Spieler fliegen sehen wollt, dann macht im Zwei-Spieler-Modus folgendes: Spieler 1 startet das Pressing B und sollte dann so schnell wie möglich fordern. Dann muß Spieler 2 so schnell wie möglich springen (C links). So fliegt dieser bis in den oberen Bildschirmbereich hinein.

Hannes Spinell

SAN FRANCISCO RUSH (D)

Noch ein paar Cheats, die selbst wir noch nicht in unseren Cheats & Codes hatten:

Spezialwagen
Bei der Fahrzeugauswahl C oben gedrückt halten und dann viermal Z drücken. Dann bekommst du ein brennendes bzw. ausgebranntes Auto, dessen Aussehen du durch das Wiederholen des Codes verändern kannst.

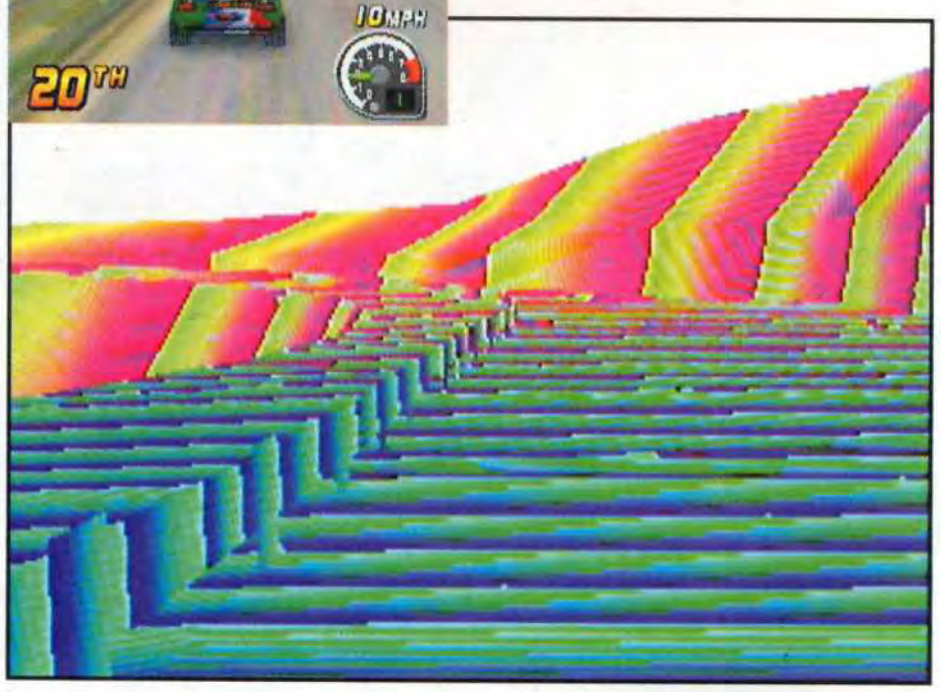
Links ist rechts
Im Optionsbildschirm auf „Mirror" (muß man sich leider erst erkämpfen) gehen und alle vier C-Tasten gedrückt halten. Dabei dann links oder rechts auf dem Steuerkreuz drücken. Nun erscheint eine neue Option namens „Extreme", durch die die Steuerung verstellt wird.

Goran Radojkovic

TOP GEAR RALLY (D)

Einfach während des Spieles folgende Tastenkombinationen drücken:
B, links, rechts, oben, links, Z, rechts – Entfernt den bi-linearen Filter
C unten, z.B, oben, oben, rechts – Regenbogen-Modus.

Kaspar Koelzer



Herzlichen Dank!

Rekord! Endlose Zuschriften (leider fast alle zu Extreme G).

Adler, Florian - Arend, Marcel - Baar, Uwe - Bedacht, Stefan - Bogatzki, Thomas - Bru, Patrick - Büchler, Stephan - Busch, Tobias - Buß, Thomas - Chur, Christian - Claußen, Recep - Delius, Martin - Eigensatz, Mathis - Eisner, Berni - Farin, Christopher - Feil, Mario - Flade, Pierre - Flüs, Oliver - Frey, Adrian - Fritzche, Patrick - Gimperlein, Markus - Gluth, Benjamin - Goletz, Nikolai - Gooßen, Johann - Graf, Andreas - Graf, Sebastian - Grauel, Carsten - Happel, Patrick - Harms-Ensink, Björn - Hofmann, Patrick - Illhardt, Christian - Jaberg, Benny - Juling, Benjamin - Jungmeier, Maxi - Juraschek, Jack - Kacez, Jens - Kaindl, Thomas - Kamph, Andreas - Kapinski, Julian - Kerouche, Pascal - Kielwein, Alexander - Kiewitt, Christian - Kischmeyer, Stefan - Klein, Patrick, Klöckner,Jörg - Knapik, Lukas - Koetzer, Kaspar - Kokott, Andreas - Koschitzki, Lukas - Kramper, Marko - Kreißig, Martin - Kretschmer, Uwe - Küchenmeister, Thomas - Kuffer, Benjamin - Lange, Sebastian - Limberg, Oliver - Lucks, Daniel - Luczkowski, Herbert - Lüdemann, Christian - Lutz, Stephan - Mailhoff, Jonas - Müller, Sascha - Nötzel, Lutz - Paetzoldt, Marcel - Peter, Benjamin - Polet, Tobias - Polus, Christoph - Radojkovic, Goran - Rawitz, Dennis - Reetz, Rene - Schad, Stefan - Schenk, Daniel - Schild, Dennis - Schnur, Eduard - Schulze, Marcel - Schwerdtner, Marco - Scilleri, Crocifisso - Siglock, Markus - Spinell, Hannes - Sprenger, Christian - Spyra, Marcel - Stangl, Kurt - Steinert, Jörg - Stelter, Thomas - Szymanski, Piotr - Tinschert, Alexander - Tschorn, Benedikt - Uertz, Carsten - Vogt, Sebastian - Völkel, Matthias - von Hüls, Conrad - Wacker, Jürgen - Wackerbauer, Klaus - Walz, Marius - Wardin, Patrick - Winterberg, Kevin - Wostal, David - Wulff, Nico - Zekic, Steve - Zurbriggen, Andreas

KLEINANZEIGEN

NINTENDO 64

Verk. N64 mit 2 Controllern und 1 Controller Pak und 3 Spiele: Mario Kart, Multi Racing Championship für DM 500,-, NP DM 870,-, Tel. 06032/1346

Achtung! Suche (fast) alles (Konsolen + komplette Sammlungen + Neuheiten + Zubehör) f. N64, SNES, GB, Sony PSX usw., Tel. 0641/970424 Kirsten

Verkaufe/tausche Star Wars SOTE, Mario 64 u. Mario Kart 64. SNES (ohne Konsole), 8 Spiele z. B. NHL 96, NBA Live 95, Aladdin usw., Tel. 02427/546 Dennis

Tausche FIFA 64 gegen Star Wars oder Turok, Tel. 02208/72089 ab 15 Uhr Sven

Verkaufe neuwertiges Blast Corps für DM 70,- oder tausche auch gegen Wayne Gretzky's 3D Hockey oder Bomberman 64, J. Gooßen, Hindenburgstr. 26, 72762 Reutlingen

Verkaufe Blast Corps DM 80,- und Super Mario 64 DM 50,- (mit Anleitung und Hülle), Tel. 07023/73641 (nach Marc fragen)

Tausche Turok PAL gegen Blast Corps oder Pilotwings oder International Super Star S. 64, Tel. 035241/51267 ab 15 Uhr Lars!

Tausche Lylat Wars mit Rumble Pak gegen Automobili Lamborghini. Bitte ruft an! Tel. 08807/7756 (15-20 Uhr)

Dringend gesucht: Konsolen + Sammlungen + Zubehör + Neuheiten f. N64, PSX, SNES, GB usw. Suche ganz besonders Tekken 3, FF Tactics, Tel. 0641/970424

Verkaufe oder tausche Mario 64 und Star Wars gegen andere Spiele. Ruft an und fragt nach Alex! Tel. 09092/8188 Preis nach Vereinbarung

Tausche Pilotwings gegen Lylat Wars ohne Rumble Pak oder Wave Race gegen Mario 64. Auch andere Tauschvorschläge! Tel. 04922/3829 Patrick

Suche Extreme G u. Mario 64, zahle bis DM 100,-, Tel. 02208/72089 von 16 bis 20 Uhr, fragt nach Sven

Suche Turok o. Mario Kart 64 PAL Version (je DM 50,-) 21335 Lüneburg, Feldstr. 47, Zekil Günaldi, Tel. 04131/404675

Biete Mario 64, Mario Kart, Turok, alles PAL-Versionen mit Verpackung. Einfach alles zum Tauschen bieten. Tel. 02266/46729 ab 13 Uhr wochentags

Tausche oder verkaufe Lylat Wars DM 90,- und Extreme G DM 110,-! Suche Turok, SOTE (Star Wars), Wave Race, Tel. 02407/59117 Raum Aachen

Verkaufe Mario Kart 64 für DM 75,-, suche außerdem GoldenEye PAL o. US oder tausche es + Aufzahlung gegen Mario Kart 64! Tel. 08092/2838 Chris

Verkaufe Hexen 64 (PAL) für DM 100,-, Tel. 09773/253

Suche alles, was es an N64-Spielen gibt, egal was! Ruft an, Tel. 05136/874473 ab 18 Uhr, fragt nach Sven

Verkaufe N64 (US) + 3 Controller + ISS 64 + Starfox 64 usw. mit Netzwandler und Scart Adapter DM 520,-, Tel. 08071/8183 ab 18 Uhr

Verkaufe Extreme G DM 100,- und Wave Race DM 50,-, Preis VB, Tel. 06621/70556, falls sich keiner meldet, ruft unter Tel. 06621/71891 an

Verkaufe einen grauen und einen blauen N64-Controller zu je DM 45,-, ihr könnt mich zwischen 15 und 20 Uhr erreichen, Tel. 09077/343 fragt nach Tobi

Verkaufe Star Wars f. N64 DM 60,-, Tel. 07142/65447

Verkaufe N64-Spiel und GB-Spiele, Tel. 07346/5953 ab 14 Uhr, fragt nach Patrick

Verkaufe Extreme G inkl. Rumble Pak und Extras, Tel. 04952/2135 ab 18 Uhr, fragt nach Heiko

Suche PlayStation mit 1 Controller und ohne Spiel, biete N64 auch ohne Spiel und 1 Controller und RF Kabel (Modulator) alles 100% OK, Tel. 04532/24482

Verk. Pilotwings o. Blast Corps 64 zu je DM 50,- einfach anrufen, Coppenburg Tel. 04471/5412 ab 14 Uhr Tobias

Suche Blast Corps und andere 64 Spiele, Tel. 08236/5336

Verkaufe N64 mit einem Joypad und GoldenEye 007 für DM 400,-, beides ist erst 3 Wochen alt und in Topform, Tel. 02732/86243

Verkaufe/tausche Turok (UK), ISS 64, SOTE, Blast Corps (alle mit Verp. + Anl.) VB DM 90,-, Tel. 0211/660444 Belma

Verkaufe Wave Race u. Mario 64 f. je DM 70,-, Star Wars SOTE f. DM 90,-, Pilotwings f. DM 80,- u. FIFA f. DM 50,-, ruft schnell an, Tel. 02102/893319

Suche N64 Spiele (besonders F1 Pole Position und Mario Kart). Alles anbieten unter Tel. 05259/1252, Volker. Gilt für längere Zeit

Verkaufe Super Mario 64 für DM 70,- und Wave Race 64 für DM 75,-, für beide Spiele zusammen nur DM 135,-, Tel. 0871/32270 jeden Tag ab 16 Uhr

Verk./tausche Blast Corps, so gut wie neu – suche Bomberman 64 mit Verpackung u. Anleitung, Ffm., Tel. 069/5071469 ab 14 Uhr, fragt nach Andreas

Tausche Pilotwings gegen Int. Superstar Soccer, Tel. 04651/927373

Tausche Blast Corps PAL gegen Turok o. MRC, Spiel m. Originalverpackung auch per Nachnahme, Tel. 03943/607241 fragt nach Thomas

Verkaufe für N64 Wave Race + Pilotwings für DM 50,-/St. und Blast Corps für DM 70,-, Spiele mit Orig. Verpackung + Anleitung, Tel. 0340/8822773 Martin

Verkaufe oder tausche US Spiel gegen Gebot oder Turok, Tel. 0171/6429185

Verkaufe Super Mario 64, Wave Race 64, Turok für je DM 50,-, alles PAL, Tel. 039033/6037 verlangt Toralf

Stop! Der Hit: Turok für nur DM 95,-, Star Wars für DM 95,- und Pilotwings für DM 80,- oder alle für DM 250,-, Call now, Tel. 02826/7112

Verk. N64 mit SOTE und Lylat Wars inkl. Rumble Pak VB DM 500,-, Tel. 02364/106868

Verk. N64 mit 4 Spielen und 1 MB Memory Card für DM 500,- oder tausche gegen Sony PSX, Tel. 038482/60415 fragt nach Martin

Verkaufe N64 mit 1 Controller AV Adapter, Memory Card und Turok für DM 350,-, Tel. 04421/366207 nur vormittags bis 13.30 Uhr

Ich tausche Extreme G gegen Turok Dinosaur Hunter oder Lylat Wars oder verkaufe es für nur DM 100,-, ruft unter Tel. 07333/6185 an, Dominic

Verk. N64 + 4 Controller + 5 MB + 1 MB Memory Card + Converter + Rumble Pak + 7 US Games (007, Starfox) + 8 PAL Games (Extreme G, ISS 64) kompl. DM 1.500,-, Tel. 0201/640665

Verkaufe Blast Corps wie neu für DM 80,-, suche GoldenEye 007 (US) usw., auch Tausch möglich, Tel. 0172/6121127 ab 17 Uhr Harald

Verk. FIFA 64 DM 80,-, tausche auch gegen ISS64, Tel. 033394/70470 (Blumberg bei Berlin) Andreas

Verk. Human GP (jap.) DM 80,-, Multi Racing Championship (jap.) DM 80,-, International Superstar Soccer PAL DM 90,-, Tel. 04425/250 ab 18 Uhr, Helmut

Verkaufe oder tausche Wave Race gegen Int. Superstar Soccer 64, Tel. 06706/8500 fragt nach Johannes

Tausche Blast Corps gegen Star Wars, Wave Race, ISS o.ä., Tel. 0721/71622 freitags ab 18 Uhr und am Wochenende

Tausche Turok engl. Version, ISS, Joypad + Dauerf. Zeitl. + US/JP Converter gegen andere Spiele oder Lenkrad, auch Ankauf, Tel. 07143/871024

Verk. für N64 Multi Racing Championship (neu) DM 130,- und Spieleberater für Super Mario 64 DM 10,-, Tel. 05751/42391 ab 14 Uhr Christopher

Verkaufe/tausche Turok, Mario Kart, Star Wars SOTE usw. für je DM 65,-, Tel. 0041/33 6546419 Schweiz

Verkaufe alle Cheats für Turok und Extreme G für DM 10,-, Schwalbach, Tel. 06196/3419 fragt nach Lukas

Verkaufe Hexen 64 für DM 100,-, PAL Version, Tel. 09773/253, ihr erreicht mich tägl. von 14-19 Uhr außer mittwochs

Verkaufe/tausche Spiele für N64, SNES, PSX u. andere, habe auch 2 Sammlungen, die ich auflöse, auch einzeln, z. B. Zubehör, Tel. 0711/5000635, warte nicht!

Ich suche GoldenEye 007 (dt.) für VHB DM 100,-, bitte ruft an, Tel. 06122/4191 fragt nach Felix! Danke!

Suche ISS64, F1, MRC, GoldenEye, Extreme G, Top Gear Rally und andere Neuheiten PAL/US/JP, Michael Senderek, Langegewann 21, 57299 Burbach, Tel. 0171/6900331

Verkaufe ISS64, Wave Race 64, Mario 64, Mario Kart 64, Turok, so gut wie neu! DM 400,- nur Selbstabholer, Tel. 030/9328910 ab 15 Uhr, Chris

Verkaufe Mario 64, Pilotwings 64, SOTE, Lylat Wars, Blast Corps, Mario Kart 64, Wave Race, ISS 64, Tel. 08225/787 ab 17 Uhr, verk. auch SNES-Games

Verk. Super Mario 64 DM 69,- (+ Spieleberater), tausche auch gegen Extreme G oder Lylat Wars, Preis VHB, Tel. 040/484969 ab 15 Uhr

V./T./K. für N64, habe Wonder Project DM 80,-, Clayfighter DM 90,-, 20fach Memory Card DM 50,-, Converter DM 30,-, suche Mace, Lambo. usw., Tel. 07505/92064

Verkaufe Blast Corps für DM 100,- mit Verpackung und Anleitung, tausche auch gerne gegen andere deutsche Spiele, Tel./Fax 07071/791592 Tim

Verkaufe Star Wars 64 + Pilotwings 64, beides mit Anleitung für je FR 100,-, Tel. 031/3329087 Schweiz, verlangt nach David, jeweils Mo., Die. u. Do.

SUPER NINTENDO

Verkaufe SNES mit 2 Controllern und zwei Spiele, dazu den Super Game Boy, Spiele Mario 1 und Actraiser 2, Tel. 03382/700071 ab 19 Uhr, nach Nico fragen

Verkaufe SNES + 20 Spiele + 2 Komplettlösungshefte zusammen od. einzeln, u. a. DKK3 und Dschungelbuch, Tel. 06438/3865 Sebastian Kempf

Verk. SNES, Sega inkl. vieler Spiele und 5 GB für DM 750,-, wollt ihr mehr wissen, ruft unter Tel. 0211/9703982 an, ab 16 Uhr, verlangt nach Chantal

Verkaufe Asterix u. Obelix, Die Schlümpfe u. Mario is Missing, pro Spiel DM 50,-, Tel. 06222/50383 (mit Paßwörtern für alle Spiele)

Verk. SNES, 2 Pads, 1 Super Game Boy mit Spielen, z. B. Royal Rumble, Yoshi's Island, Asterix & Obelix (Sp. auch einzeln). Ruft an! Tel. 08703/2196 Alex

SN Asterix u. Obelix DM 100,-, Magical Quest M. Mouse DM 50,-, Pop'n Twin Bee DM 50,-, Duffy Duck DM 30,-, Tel. 09156/1354 Matthias

SNES mit 7 Spielen (Streetfighter Alpha 2, Starwing usw.) 2 Joypads, Scartkabel, Adapter für DM 200,- zu verkaufen, Tel. 04762/2418

Verkaufe Super Nintendo + Pad + Joystick + Super Game Boy + 10 Spiele für DM 600,-, bitte erst ab 18 Uhr anrufen, Tel. 06373/6496 Norman

Verk. SNES + 2 Controller + Super Mario für DM 180,- zus. Diverse Spiele zwischen DM 50,- und DM 60,-, Tel. 04421/85400 Andreas

Verk. Super Nintendo inkl. 2 Controller, Super Game Boy + 22 der besten Spiele, viele Disney – Mario – Donkey Kong – nur zusammen, Tel. 06831/121847 Roos David, Saarlouis

Verkaufe SNES, 4 Controller, 2 Adapter, Joystick und 20 Spiele (u. a. ISSD, Mario World 2, Donkey K., Mario Kart, Secret of Mana, NHL 94) Tel. 07129/6479 Christian

Verk. Urban Strike, Tim in Tibet, Road Riot 4WD und Mega Man X, pro Spiel 25 Franken, Rafael Studer, Hausmattstr. 13, CH 4614 Hägendorf, Schweiz

Verk. guterh. SNES mit 2 Pads + 4 Spiele und Super Game Boy für DM 270,-, Tel. 03533/4433 ab 15 Uhr erreichbar, Stefan

Verkaufe SNES mit 1 Pad für DM 80,-, habe auch Spiele zu verkaufen (je DM 40,-), Tel. 02332/14380 fragt nach Julian

Verk. 60Hz SNES + 6 Rollenspiele (u. a. FF2 u. 3) + Super Game Boy + 3 weitere Spiele für DM 680,- VB, nähere Info: Wallner, Sebastian, Tel. 0946/7710030 Mo bis Fr 18-19 Uhr

Verkaufe Utopia DM 45,-, einen Adapter für fünf Spieler DM 40,-, Sim City DM 45,-, Tel. 06128/43696

Suche für SNES Super Wrestlemania, zahle bis DM 40,-, ab 18 Uhr könnt ihr mich anrufen, am besten wäre es, wenn ihr aus Bochum kommt, Tel. 0234/300907

Verk. SNES mit 6 Spielen (z. B. NBA, Mario AS, F Zero usw.) DM 300,-, Tel. 03361/344335

Verkaufe Super NES mit den Spielen Super Mario, F Zero, Super Soccer, Star Trek TNG und Secret of Evermore für DM 220,-, Tel. 06130/7836 Sebastian

Verkaufe Fatal Fury 2, kaum benutzt, für DM 100,-, bin auch bereit zu tauschen, Tel. 07940/58355 fragt nach Daniel

Suche Star Fox für Super Nintendo, Marc Alers, Kreisstr. 4, 59609 Anröchte

Verkaufe SNES mit Mario und einem Controller und Super Game Boy mit Wario Blast und Kirbys Dream Land, Schwalbach, Tel. 06196/3419 fragt nach Lukas

Kaufe SNES mit Spielen. Suche auch Konsolensammlungen, Neuheiten, Zubehör f. N64, Sony PSX, NES, GB. Bitte meldet euch u. Tel. 0641/970424

Suche für SNES Action Replay 1, 2, 3, sowie Robocop vs. Terminator, Super Double Dragon, Alien vs. Predator, Tel. 036338/50971 ab 17 Uhr, Denny

GAME BOY

Verk. Game Boy + 14 Spiele + Light Max + Action Replay 2 + Akku + 4 Spieleradapter u. Schutzhülle für den Game Boy für DM 215,-, Tel. 030/6016550

Verk. oder tausche Game Boy-Spiele, z. B. Zelda f. DM 20,-, suche f. N64 Diddy Kong Racing, Tel. 05407/7501 fragt nach Eric

CLUBS

Fight Club sucht Mitglieder oder Kontakt zu anderen Clubs, N64, SNES, PSX, Saturn usw., Tel. 04281/3947 Martin

Cheat Pur im Cheat Club 64! Niedrige Beiträge (ab DM 2,-/mtl.). Infos gegen Rückporto beim CC64, c/o Lehmann, Elia-Kay-Str. 30, 10405 Berlin

SONSTIGES

Verkaufe Sega Mega Drive mit den Spielen Sonic 2, Power Rangers, Asterix, Gunstar, Heroes und Six Pack, 4 Controller für DM 538,-, Tel. 02686/8341

Verkaufe neue PSX + Memory Card f. DM 180,- + Lenkrad f. DM 80,- + 9 Spiele wie Tekken 2 DM 75,-, Formel 1 DM 65,-, Air Combat DM 25,- usw., alle orig. verpackt, Tel. 07476/8344 Tobias

Suche dringend Mega Man 1 + Zelda 1 + Turtles 1 + Star Wars 1 für das NES, Tel. 07735/1835

Kaufe/tausche N64, SNES, PSX, Saturn, 3DO, Neo Geo CD-Sammlungen – alle Tauschvarianten möglich – hole es selber ab, Tel. 0711/546362 ruft jetzt an!

Verkaufe NES mit 9 Spielen, 2 Controllern, 1 Joystick für DM 100,-, Tel. 06071/32080 Christian

Hallo! Verkaufe Commodore CDTV mit 50 Spielen, Mouse, Fernbedienung, Tastatur, Floppy und Monitor, Tel. 03847/312375 ab 18 Uhr, fragt nach Christian

Verkaufe sehr gut erhaltenen Mega Drive mit 2 Controllern und 6 Spielen für DM 180,-, Tel. 0391/502066

SERVICE
SO ERREICHST DU UNS

Zentrale Service-Nummer:	0911-2872-150
Zentrale Faxnummer:	0911-2872-250
Anschrift des Abonnement-Services:	Computec Verlag Aboservice Postfach 90327 Nürnberg
Anschrift der Redaktion:	Computec Verlag Redaktion N-ZONE Roonstraße 21 90429 Nürnberg
eMails:	**Compuserve:** 100443,1115 **Internet:** hsippisch@pcgames.de

Bei Fragen zu Spielen können wir leider keinen Service anbieten. Bitte wende dich hierfür direkt an die, rechts unten abgedruckten Hotlines der Hersteller!

IMPRESSUM

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch
(Verantwortlich f. d. redaktionellen Teil)

Lektorat:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Redaktion:
Assistenz, Cheats & Codes: Michael Erlwein (me)
Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)
Tests, Game Boy: Oliver Preißner (op)
Freier Mitarbeiter: Takeo Apitzsch (ta)
Specials, Leserbriefe: Jonas Maderer (jm)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger
Grafisches Konzept: Gisela Tröger
Titelgestaltung: Gisela Tröger

Werbeabteilung:
Stefanie Geltenpoth (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 43,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 67,-).

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben öS 348
PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif;
Tel.: 06246-882-0; Fax: 06246-882-259

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Nürnberg:
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 0911-2872-240
Verkauf: Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Disposition: Tanja Kaiser
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Duisburg:
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203-30511-555
Verkauf: Thomas Kammer
Oliver Diemers
Thomas Diel
Disposition: Gisela Borsch
Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab 1.10.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Videospiele Kraschl und Computec bei.
Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN/Pressepost
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Das Inhaltpapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum _____ Unterschrift _____

Name _____

Anschrift _____

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Verlag, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	01 80-5 33 55 55	24 h/Tag
Activision	0 61 07-93 01 00	Mo.-Fr. 10°°-17°°
BMG Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Bomico & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15°°-19°°
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo.-Fr. 10°°-12°° & 14°°-17°°
GT Interactive	0 18 05-25 43 91	Mo.-So. 15°°-18°°
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo.-Fr. 15°°-18°°
Konami	02 21-61 23 52	Mo.-Fr. 17°°-20°°
Mindscape	02 08-99 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	01 30-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Virgin	0 40-39 11 13	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 28.1.98 am Kiosk

WILD CHOPPERS

Mit einer gut sechsmonatigen Verspätung landen die wildgewordenen Hubschrauber von Seta endlich auf dem Nintendo 64. Dem ersten Eindruck nach dürfte Wild Choppers sogar noch besser abschneiden als Aero Fighters Assault. Genauen Aufschluß gibt der ausführliche Test in der nächsten Ausgabe.

NHL BREAKAWAY

Die Sportspiel-Euphorie hält an! Nach NFL Quarterback ´98 und FIFA 98: Die WM Qualifikation folgt mit NHL Breakaway der nächste Hoffnungsträger mit offizieller Lizenz. Wir nehmen Acclaims neuestes Werk erstmals unter die Lupe und verraten, ob es mit seinem Firmenkollegen NFL mithalten kann.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- Ausführlicher Importtest: Yoshi´s Story
- Tips & Tricks: Extreme G, Diddy Kong Racing u.v.a.
- Angespielt: Fighter's Destiny von Imagineer
- Im Test: Wayne Gretzky´s Hockey ´98

Ein frohes Fest, einen guten Rutsch und ein gesundes Jahr 1998 wünscht euch euer N-Zone-Team!

NICHT VERGESSEN!

Die nächste N-ZONE erscheint am 28.1.98!

Was wird gespielt bei...

Hans Jürgen Kohrs?

Hans-Jürgen Kohrs (32) ist Assistent des General Managements von Nintendo of Europe.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Diddy Kong Racing, GoldenEye und Lylat Wars

2.Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Mit Diddy Kong Racing hat Rare mal wieder gezeigt, was man durch die konsequente Nutzung einer neuen Technologie alles erreichen kann. Knuddelgrafik hin oder her, der Spielspaß ist einfach klasse und die Langzeitmotivation enorm hoch. (Übrigens, man kann auch im Abenteuermodus zu zweit gleichzeitig spielen!)
Als alter 007-Fan habe ich die Bondstreifen öfters gesehen als sämtliche Kaffee- und Klarspüler-Werbungen (und dann klappt's auch mit dem Nachbarn. Stöhn!). GoldenEye ist mehr, als ich mir jemals von einem 3D-Ego-Shooter erhofft habe. Fesselnd bis zum Abwinken und ENDLICH einmal Gegner, die sich intelligent verhalten und nicht nur als Kanonenfutter durch die Gegend spazieren. Star Wing gehörte bereits auf dem Super Nintendo zu meinen absoluten Favoriten. Lylat Wars ist eine Space-Opera sondersgleichen, von der sich viele Science-Fiction-Streifen ein Stück abschneiden könnten.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten?
Super Mario Kart, Tetris und Super Mario 64. (Es sollten ja nur drei sein, aber ich schiebe Zelda III noch mit ein, vielleicht fällt es ja nicht auf.)

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Das war an dieser Stelle sicherlich schon öfter zu lesen, aber es ist nun mal der genial designte Controller und der 3D-Analogstick. Unverzichtbar!

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Zelda, Yoshi's Island und Donkey Kong Country.

6. Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Ganz klassisch mit Pong, dicht gefolgt von allem, was damals über die Bildschirme flimmerte.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Viele meiner Lieblingsspiele lassen sich nur schwer einem Genre zuordnen. Allgemein bevorzuge ich Abenteuerspiele (zu denen ich auch Mario 64 zähle), da ich mich gerne von einer guten Story fesseln lasse.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
Mario Kart und Bomberman. Zeitloser Spielspaß, bei dem plötzlich der Morgen graut, obwohl man eigentlich nur mal kurz ein oder höchstens zwei Runden spielen wollte.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Mit neuen Titeln wie Diddy Kong Racing wird deutlich, daß in der N64-Hardware ein Potential steckt, das nur ansatzweise genutzt wird. Eines kann ich euch jedoch schon versprechen: Wenn Zelda im nächsten Jahr erscheinen wird, werdet ihr euren Augen nicht trauen!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Sammelkarte 22

Tips & Tricks — N-ZONE

Diddy Kong Racing

WORUM GEHT'S?

Diddy Kong Racing von Rare ist eine grandiose Mischung aus Renn- und Abenteuerspiel. Während man im Multiplayer-Mode mit Auto, Flugzeug oder Hovercraft nur Rennen auf circa 30 verschiedenen Kursen bestreiten kann, besteht die Aufgabe im Abenteuer-Modus darin, möglichst viele goldene Ballons zu verdienen und am Ende des Spiels Wizpig im Weltraum zu besiegen.

MAGISCHE CODES!

Wir haben eine Reihe magischer Codes für euch, die ihr im Optionsmenü unter dem Punkt Magische Codes eingeben könnt. Manche davon funktionieren nicht im Abenteuer-Modus.

CREDITS:

WHODIDTHIS
Um zu sehen, wer Diddy Kong Racing entwickelt hat, muß du nur obenstehenden Code eingeben.

HARTE GEGNER:

TIMETOLOSE
Dadurch erhalten die Gegner eine kaum zu übertreffende Künstliche Intelligenz.

GRÜNE BALLONS:

TOXICOFFENDER
Dadurch werden alle Ballons grün.

REGENBOGEN-BALLONS:

OPPOSITESATTRACT
Dieser Code macht alle Ballons zu Regenbogen.

GELBE BALLONS:

BODYARMOR
Die Ballone werden einfach gelb.

PLAPPER-HUPE:

BLABBERMOUTH
Statt Gehupe hört man jetzt Geplapper des aktiven Charakters.

Steuerung

- Ohne Bedeutung
- A: Beschleunigen
- B: Bremsen
- C-oben: Kamerawinkel verändern
- C-rechts: Wechsel zwischen Radar und Tacho
- C-links: Ohne Bedeutung
- C-unten: Renn-Infos einblenden
- START: Spiel anhalten
- Z: Gegenstand nutzen/hupen/Taj oder TicToc rufen
- Steuern in die entsprechende Richtung
- L: ohne Bedeutung
- R: Schlittern/Springen/Driften

Sammelkarte 23

Tips & Tricks — N-ZONE

Diddy Kong Racing

CODES, TIPS & TRICKS!

Wie alle Rare-Spiele steckt auch Diddy Kong Racing voller Geheimnisse. Wir decken eine ganze Reihe davon auf!

ABENTEUER 2
Um außer Abenteuer und Rennen auch noch den Modus Abenteuer 2 anwählen zu können, muß man Wizpig zweimal besiegen (auch im Weltraum), die TT- und Wizpig-Amulett-Teile bekommen und in allen vier T-Rennen die Goldmedaille erringen. Abenteuer 2 bietet im Prinzip das gleiche wie Abenteuer, nur sind die Kurse alle gespiegelt.

KOSTENLOSE FRÜCHTE
Wenn man Wizpig das zweite Mal besiegt hat, sieht man nach dem Credits-Screen das Paßwort „FreeFruit". Gibt man dieses ein, beginnt man mit 10 Bananen.

TT-AMULETT
Um in der fünften Welt den TT-Raum betreten zu dürfen (welcher das zweite Rennen mit Wizpig bereithält), muß man alle TT-Schlüssel in jeder der vier Welten gewinnen. Diese Schlüssel sind in Ancient Lake (Dino Domain), Snowball Valley (Snowflake Mountain), Crescent Island (Sherbert Island) und Boulder Canyon (Dragon Forest) versteckt. Wer diese Länder nicht findet, schaltet den englischen Text ein.

WIZPIG-AMULETT
Um das Wizpig-Amulett zu komplettieren, muß man alle vier Bosse zweimal besiegen.

COMPUTER UNBEWAFFNET
Um den Computer zu entwaffnen, muß man einfach den Magischen Code „BYEBYEBALLOONS" eingeben.

KEINE BANANEN
Damit keine Bananen mehr stören, sollte man folgenden Magischen Code eingeben: „NOYELLOWSTUFF"

ALS DRUMSTICK SPIELEN
Um als Drumstick spielen zu könnnen, muß man alle Amulette, Wizpig-Amulette und TT- Schlüssel haben. Wenn man so weit ist, muß man einen Frosch auf dem Hauptplatz quetschen.

TURBO-BANANEN
Gibt man als Magischen Code „BOGUS-BANANAS" ein, dann wirken die Bananen wie ein Beschleunigungspfeil.

2-SPIELER-ABENTEUER
Folgender magischer Code läßt zwei Spieler gleichzeitig den Abenteuer-Modus spielen (d. h. man darf zusammen Rennen bestreiten!): „JOINTVENTURE"

Sammelkarte 24

Tips & Tricks — N-ZONE

NFL Quarterback '98

WORUM GEHT'S?

NFL Quarterback '98 ist das grafisch beste American Football-Spiel, das es bislang gab. Für dieses Spiel lohnt es sich sogar, das Regelwerk des amerikanischen Volksports zu lernen, das Acclaim schlauerweise dem Spiel beilegte.

CHEATS

Die folgenden Codes gebt ihr einfach in das spezielle Cheat-Menü (Enter Cheat) ein. Was dann passiert, haben wir euch dazugeschrieben:

GLYTHMD
Riesige Spieler, und die Sounds im Spiel sind dunkler (Sprache).

RNLDSWZNGR
Die Running Backs haben die Fähigkeiten eines Arnold Schwarzenegger. Dadurch werden sie zwar langsamer, dafür kann man sie aber auch nicht so leicht zu Fall bringen.

SMLMDGT
Dadurch werden alle Spieler klein und der Sound im Spiel diesmal etwas höher.

BBMNTBL
Durch diesen Code werden die Spieler zu einem langen und dürren Elend.

JPNSMWR
Dadurch werden die Spieler etwas kürzer, breiter und flacher.

WLTRPYTN
Die Running Backs spielen alle so gut wie der wohl bisher bester Running Back überhaupt: Walter Payton.

DWNDRV
Die Anzahl der Downs wird auf unendlich gestellt – praktisch, oder?

MCHLJNSN
Schnellere Spieler

GTNHNDS
Fumbles kommen nun öfter vor.

SPRSLYD
Der Spielfeld-Untergrund wird um einiges rutschiger.

STYCKYHNDS
Die Receiver können weitaus besser fangen.

BRDWYNMTH
Die Fähigkeiten des Quarterback werden erhöht.

CRLLWYS
Damit kann man immens weit (bzw. hoch) springen.

BGBFYFF
Alle Spieler werden stärker und schneller.

Steuerung (Running/Receiving):

- Ohne Bedeutung
- A: Turbo
- B: Dive
- Z: Stiff Arm/Call For Ball
- L: Ohne Bedeutung
- R: Pitch Ball/Push Off Defender
- Steuern in die entsprechende Richtung
- START: Spiel anhalten
- C-oben: Up & Over Dive/Einhändig fangen
- C-rechts: Juke/Fangen
- C-links: Hurdle/ohne Bedeutung
- C-unten: Spin/Spieler wechseln

Sammelkarte 25

Tips & Tricks — N-ZONE

FIFA '98: Die WM-Qualifikation

WORUM GEHT'S?

FIFA 98 ist die derzeit realistischste Fußballsimulation für das Nintendo 64. 1 bis 4 Spieler dürfen mit originalgetreuen Nationalmannschaften und Clubteams Matches in über 16 verschiedenen Stadien bestreiten. Neben einer kompletten Bundesliga-Saison darf man auch die WM-Qualifikation auf sich nehmen oder ein Elfmeterturnier abhalten.

TIPS &TRICKS

Ein perfekte Ballbeherrschung ist das A und O bei FIFA '98. Wir verraten euch einige nützliche Tricks. Es nützt übrigens nichts, als Anfänger wie wild alle Tasten zu drücken, da man dadurch meist nur die Konzentration verliert. Die meist coolen Bewegungen werden über die R- oder Z-Taste aktiviert. Hat man dies einmal kapiert, kann man das Spiel wirklich schnell spielen.

1. 360°-Drehung
Halte Z oder R und drücke dann C-links. Dein Gegner wird sich wundern.

2. Seitlicher Move
Drücke kurz Z oder R und drücke A, du kannst dann seitlich ausweichen.

3. Tolle Volleys
Sobald der Ball in der Luft ist, mußt du kurz einmal B drücken und dann B wieder gedrückt halten, bis der Ball den Spieler erreicht.

4. Show-Kick
Drücke zweimal C-unten und halte dann sofort B gedrückt, wenn du am Ball stehst.

5. Kopfball
Halte C-unten, sobald der Ball in der Luft ist. Drückst du A, wird der Ball zum Mannschaftskameraden geköpft, drückst du C, köpft man Richtung Tor.

6. Jubeln
Um nach einem Tor Jubel zu hören, mußt du A, B, C-links und C-unten drücken!

Steuerung

- Steuern in die entsprechende Richtung
- Ohne Bedeutung
- A: Paß/Spieler wechseln
- B: Schießen/Zweikampf
- START: Spiel anhalten
- C-oben: Sonderfunktionen
- C-rechts: Sonderfunktionen
- C-links: Sprint
- C-unten: Lob/Grätschen
- Z: Sonderfunktionen
- L: Sonderfunktionen
- R: Sonderfunktionen

Mehr Tips gibt es in der nächsten Ausgabe!

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 23

Diddy Kong Racing

Nr. 2

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 22

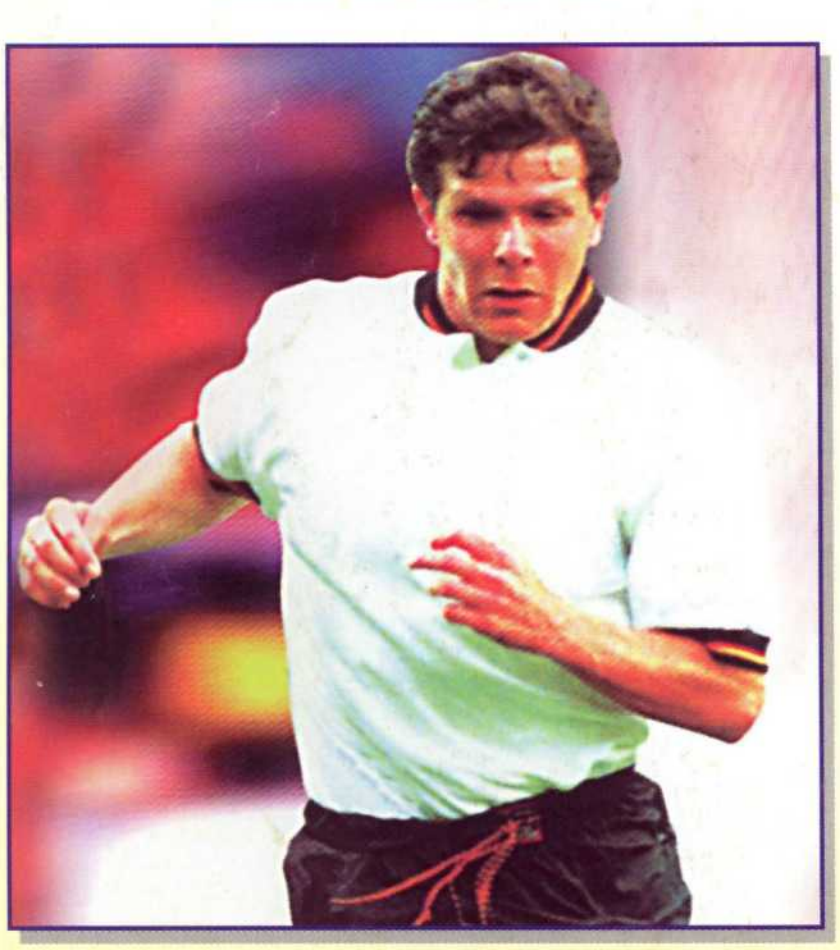
Diddy Kong Racing

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 25



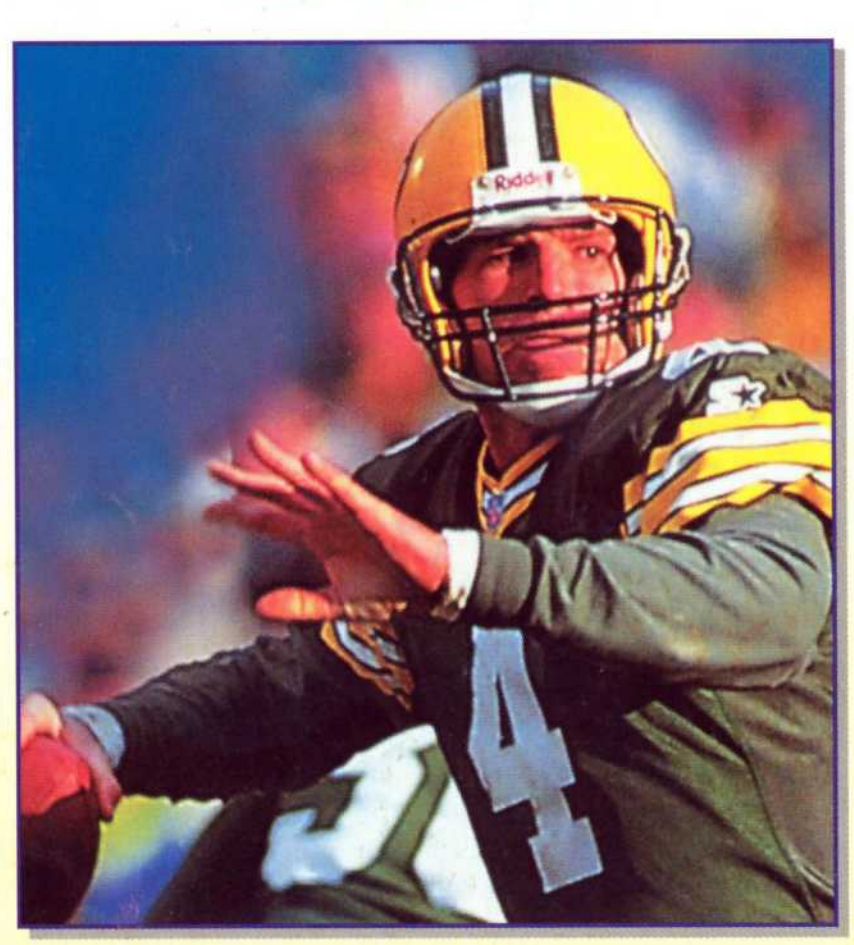
FIFA '98: Die WM-Qualifikation

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 24



NFL Quarterback '98

Nr. 1